

POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS
Nº 224 - JULIO 2011
Canarias 3,65 €
Nintendo® Acción
PRIMERA REVIEW
¡Alucina con Ocarina of Time 3D!
GRATIS
2 SUPLEMENTOS
Zelda Ocarina of Time + Revista Pokémon
¡LOS BOMBAZOS DEL E3!
Mario Kart 3DS
Zelda Wii, Mario 3DS, Luigi's Mansion 2, Profesor Layton 4... ¡diversión asegurada!
AVANCES
Resident Evil Mercenaries
Harry Potter y las Reliquias de la Muerte
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
¡Ya la hemos probado!
Wii U: la superconsola
¡Gráficos en alta definición, mando con pantalla táctil...! ¡Te lo contamos todo!
Wii U



Bienvenidos



Cómo me gusta el olor a nuevo

Otro E3 que se va dejando olor a nuevo. A mi es el que más me gusta. Como el de los coches que acabas de comprar: entras y huele de maravilla. La novedad este año se llama **Wii U**. Y como siempre, tras el rosario de especulaciones desde las que nos bombardean desde webs y blogs, es algo totalmente sorprendente. Eso sí, lo ves y dices: ¿y cómo no se le había ocurrido a nadie antes? Me pasa lo mismo que con Wii o DS. ¿Cómo no se le había ocurrido a nadie antes diseñar una consola que se jugara en movimiento?, ¿o una en la que una pantalla táctil y un puntero fueran capaz de dar tanto juego? Wii U es una nueva consola pero sobre todo es un nuevo concepto de jugar. Va más allá de lo que imaginamos. Su mando es más que un mando, es casi otra consola con poder para controlar el juego desde la televisión o desde su enorme pantalla táctil; con poder para complementar lo que se vea en la tele; con poder para crear lo que ni siquiera los desarrolladores más avanzados aún no imaginan. Lee nuestro reportaje-avance sobre Wii U y sal de dudas. Es algo grande en nuestras manos.

El olor a nuevo en las tiendas nos lo trae **Zelda Ocarina of Time 3D**. El remake del legendario título que convirtió a Miyamoto (y a Link y a la princesa y a Gannon) en mito, ya está disponible. Es uno de los JUEGOS FANTÁSTICOS que Nintendo ha diseñado para lanzar su 3DS en la lista de ventas y romper records. Pero no es el único. Este mes te mostramos unos cuantos más, desde **Resident Evil** (Mercenaries y Revelations) hasta **Mario Kart 3D** -nuestra portada-, pasando por **Super Mario, Luigi's Mansión, Metal Gear, Shinobi...** Juegos para soñar.

Sigue mi blog en hobbynews.es

> "Como siempre, con Wii U Nintendo inventa, crea y define, sin seguir al resto.

El equipo de N.A. os saluda



Rubén Guzmán
Hasta que no consiga todos los secretos de **Ocarina**, no paro.



Gustavo Acero
¡Por fin me he pasado **Pilotwings** con puntuación máxima en todo!



Víctor Navarro
Sorprendido con **FAST**, la última joya de WiiWare. ¡Es como Fzero!



Jorge Puyol
Voto **OOT**. Sigo en DK de Wii, SF de 3DS y BW de DS.



Samuel González
Mi juego del mes es **DoA**, que es de luchar... ¡con toque y estilo!



Daniel Atienza
Ahora mismo estoy con uno de los mejores de DS, **Ghost Trick**.



Bruno Louviers
Con **Mario Land** y Zelda estoy volviendo a mi infancia.



Roberto J. R. Anderson
Este mes me he preparado para el estreno de **Cars 2**.

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Asistir a un increíble concierto de Ocarina en la puesta de largo oficial de Ocarina of Time 3D.

2 Alucinar con la nueva conferencia de Nintendo en el E3. El 25 aniversario de Zelda, los nuevos juegazos de Wii y 3DS, y la presentación de la consola Wii U.

3 Echarnos unas cuantas partidas con los tazos de Inazuma Eleven que regalamos este mes. Y de paso, volver a probar el juego para ganar todos los partidos.

4 Actualizar nuestra 3DS y descargar a toda velocidad Pokédex 3D y Excitebike en la eShop. Después, decidimos invertir en los clásicos de la Consola Virtual...

5 Apagar todas las luces de la redacción... ¿para ahorrar? Bueno, eso también, pero sobre todo para disfrutar de RE Mercenaries.

Una de erratas



La iniciativa que promueve **Paula Echevarría** con Nintendogs no es junto a El Refugio, como dijimos en el número anterior, sino con el **Centro Integral de Acogida de Animales de la Comunidad de Madrid (CIAAM)**. ¡Perdón!

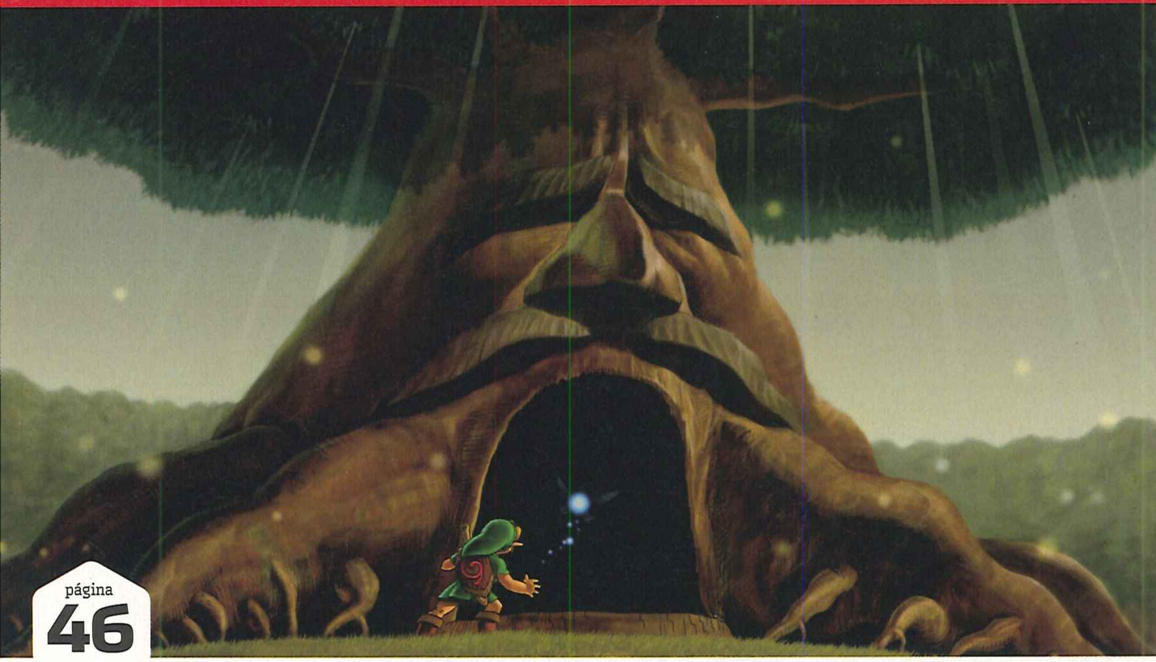
Sumario



página 30

El E3 es el tema de moda. No solo se presentó la consola Wii U, sino que también probamos juegos explosivos.




página 46
Zelda Ocarina of Time 3D inicia su andadura. En la redacción nos hemos emocionado al jugarlo.


página 26
Sonic cumple 20 y lo celebra con novedades.


página 76
Resident Evil Mercenaries, ya mismo en tu 3DS.

Todos los juegos de este mes...

SUPLEMENTO DOBLE

Revista Pokémon
Con la 4ª entrega de la guía Blanco y Negro, y la 7ª guía de Pokémon Ranger.

Extra de Ocarina of Time
Especial de 32 páginas con lo mejor de Ocarina of Time de N64 y 3DS.





¡Super noticia!

3DS

Déjate aterrorizar por Resident Evil

O disfruta las pantallas de RE Revelations, el survival terrorífico de 3DS.



Pruébalo ya mismo

RE Mercenaries incluye una demo jugable (y gratis) de Revelations. Aprovecha para echarle un ojo cuando salga este mes de julio.

Cuando apenas faltan un par de semanas para disfrutar del explosivo **Resident Evil: Mercenaries**, Capcom nos confirma el lanzamiento de esta entrega exclusiva para 3DS el año que viene. Concebido como el sexto capítulo de la saga, su desarrollo retomará la esencia de los primeros juegos.

Sobre vivir irán los tiros

Resident Evil Revelations volverá a las raíces del género survival horror, donde la acción cederá protagonismo a la exploración "sosegada" y la resolución de puzles. Por tanto, deberemos dosificar cada una de nuestras balas para librarnos de los zombis, buscar botiquines y esquivar a las hordas de infectados más numerosas, como en los viejos tiempos. A pesar de este regreso a los orígenes de la saga, la perspectiva será en tercera persona, muy al estilo de **Resident Evil 4**, lo que garantizará un control infalible. Además, tampoco faltará la vista en primera persona a la hora de apuntar mientras nos desplazamos.

En cuanto a la historia, estará ambientada entre la cuarta y quinta entregas de la serie, cuando Jill Valentine y Chris Redfield fundan la Alianza para la

Jill Valentine conocerá a un nuevo aliado llamado Parker Luciani, con el que investigará la desaparición de Chris Redfield y su compañera Jessica.





El desarrollo tipo surival de los primeros Resident se adaptará a la perspectiva en tercera persona de las últimas entregas.



Las secuencias de vídeo irán desentrañando las incógnitas de la trama y sus personajes. Una vez más, algunos serán menos fiables que los propios zombis....

¡Nuevas pantallas!

Revelations será la mejor demostración de la capacidad técnica de 3DS. El nivel de detalle y realismo está a la altura de las consolas de sobremesa, ¡y eso que no lo hemos visto en 3D!

Los sustos recuperarán la presencia perdida en los últimos años, con más dosis de supervivencia que de acción.

Evaluación de la Seguridad frente al bioterrorismo. Sin embargo, parece que Jill compartirá protagonismo con Parker, un nuevo personaje rodeado de misterio, que nos acompañará a través de escenarios muy variados. De momento hemos visto una montaña nevada, un pueblo fantasma junto a la playa y el interior de un crucero transatlántico.

La dimensión del terror

Todo apunta a que el guión de **RE: Revelations** arrojará luz sobre varios puntos clave de la historia, pero por ahora, lo único que está clarísimo es que el apartado gráfico del juego marcará un antes y un después en el catálogo de 3DS. Los efectos de luz en tiempo real crearán una atmósfera sobrecogedora, los sólidos personajes se moverán con total fluidez y la variedad de enemigos será inmensa.

Y no nos olvidemos de las 3D, que superpondrán el plano trasero de la protagonista mientras recorremos los largos pasillos del juego, infestados de criaturas mutantes de lo más variopinto y amenazador.

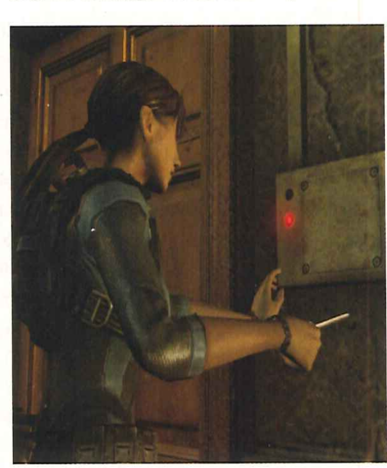
Más vale que vayamos entrenando el pulso con RE Mercenaries...

Un control de miedo

Gracias al cómodo stick de 3DS y al desarrollo a lo RE4, podremos "retomar el control" sobre la saga.



Al disparar, apuntaremos directamente sobre el enemigo mediante un rayo láser.



Los puzles nos harán combinar objetos, introducir contraseñas, encontrar llaves...











Vestiremos el disfraz del héroe Disney que más nos guste y, hala, a saltar, pelear y colaborar con los amigos por esos mundos de película.

3DS

Imagina estar dentro de todas las pelis de Disney

Presentamos **Disney Universe**, el nuevo juego de la factoría de animación.



Lo hemos jugado

Disney nos invitó a probar el juego en sus oficinas de Londres. Un evento en el que no se permitía ni hacer fotos. Pero jugamos a uno de los títulos importantes del año.

La compañía de entretenimiento más poderosa del mundo lanzará el próximo **otoño** todo un bombazo para Wii. Un juego que reunirá lo más selecto de sus mejores pelis, tanto de animación como de imagen real o las creadas por Pixar.

Disney Universe nos meterá en la piel de unos simpáticos personajillos que vestirán disfraces de personajes de Disney. Habrá 40 disfraces y, de momento, se han confirmado los de Nemo, Lilo, Alicia, Mike (de 'Monstruos S.A.'), Pumba (de 'El Rey León') y Tron. El juego tendrá seis grandes mundos, todos inspirados en pelis de Disney. Nosotros ya hemos podido probar en exclusiva un nivel en el 'País de las Maravillas' de Alicia y otro en la fábrica de 'Monstruos S.A'. Y el desarrollo nos encanto: aunque se podrá jugar en solitario, la aventura permitirá hasta cuatro jugadores simultáneos. Y aquí es donde estará la auténtica diversión. Por ejemplo, en el País de las Maravillas será necesario colaborar: mientras un jugador se coloca sobre un interruptor para activar una plataforma, los demás pueden acceder a la siguiente zona. El nivel de "Monstruos S.A." estará más centrado en los saltos: sucesiones locas de plataformas que superaremos a ritmo frenético. Y cuidado con los piques: los jugadores competiremos por hacernos con las recompensas antes que los demás... ¡más nos valdrá ser rápidos! Además, acumularemos puntos para subir de nivel y aumentar nuestros poderes y cada disfraz nos dotará de armas distintas.

Galería Disney

La compañía de animación no es precisamente nueva haciendo juegos para nuestras consolas. Aquí tenéis las mejores muestras.



Disney Sing It Party Hits es un karaoke para Wii con los éxitos de las estrellas de Disney Channel. ¿Te gustan los Jonas o Demie Lovato?



Disney Epic Mickey ha sido uno de los juegos más vendidos de Wii en los últimos meses. Una aventura de plataformas con muchísima calidad.



Tron Evolution Battle Grids para Wii te permite disfrutar de los deportes de la peli futurista: carreras de motos, peleas de tanques, lanzamiento de disco...



LEGO Piratas del Caribe llegó el mes pasado a Wii, 3DS y DS. Una gran aventura con acción, saltos, exploración y todo el humor de LEGO y la saga cinematográfica.



DE LOS CREADORES DE SHREK
DREAMWORKS
KUNG FU PANDA 2
EN 3D
DOBLE RACIÓN DE DIVERSIÓN
EN CINES 17 DE JUNIO
3D, 2D e IMAX 3D
www.kungfupanda2.es







Estas imágenes corresponden a la versión japonesa, que ya ha alcanzado las 160.000 unidades vendidas.

Wii

Xenoblade Chronicles, el nuevo espíritu del Rol

El de Monolith es uno de los bombazos de Nintendo para el último trimestre.

Mires en el sitio que mires, la lista de juego más deseados siempre incluye a **Xenoblade**. Hasta tal punto que incluso alguno lo ha dado por hecho para este mismo mes. Pero no, Xenoblade llega en otoño, puede que en septiembre, y tened por seguro que va a poner de nuevo las Wii al rojo vivo.

¿Qué tiene Xenoblade para levantar tal expectación? Para empezar, la firma de una leyenda en el mundo del videojuego, Tetsuya Takahasi; el director de Monolith Software, creador de **Xenosaga**, varios **FF** y **Secret of Mana**, y del que dicen que siempre tiene una visión clara de lo que quiere en sus juegos. En este caso su objetivo era crear nuevas experiencias, sin estar sujeto a conceptos preconcebidos sobre juegos de Rol. De ahí ha surgido un Rol que se reparte entre emoción y aventura, con una historia digna de una película -Xenoblade transcurre sobre los cuerpos de unos grandes dioses de apariencia humana-, con unos escenarios increíbles y una sensación relajante que nos inunda desde el inicio del juego.

Mr. Takahashi necesitaba crear una atmósfera diferente para Xenoblade Chronicles, de ahí la impotancia que se ha concedido al aspecto sonoro. Según sus creadores, la música aumenta la respuesta emocional del jugador: si logras que concuerde con las imágenes y el argumento, tienes mucho a tu favor. Lo comprobaremos muy pronto.

En Xenoblade se libra una batalla épica entre dos razas: Bionis y Mekonis. Tu bando son los Bionis, y la misión, repeler la invasión de un ejército mecánico.

El mundo de Xenoblade nace de la encarnizada lucha entre dos dioses, Kyoshin y Kishin, uno orgánico y el otro mecánico. Los habitantes viven en lo que quedó de sus cuerpos, en vastísimos territorios que explorarás sin límites.

SHULK es el personaje principal. Es de la raza Homs, y durante el juego estará acompañado por otros dos aventureros. Se calculan más de 70 horas de jugabilidad.



5 Detalles



Last Story será el mejor compañero/rival de Xenoblade. Lo firma Mistwalker, llega en julio a Japón y destacan su guión y online.



Pandora's Tower de Nintendo y Ganbarion, ya en Japón, es el siguiente gran RPG de acción por el que suspiramos.



La carátula alternativa de Xenoblade fue elegida por votación. Hubo cuatro opciones, y ganó... míralo en www. xenoblade-chronicles.es



¡Chrono Trigger! Mr. Takahashi, director de Monolith Soft, fue el director gráfico de esta leyenda de 16 bits. Esto es experiencia, tíos.



Este es el CD de la BSO de Xenoblade. En Japón, para hacer notar la importancia de la música en la aventura, se editó con él. En la BSO del juego han participado 6 músicos.



3DS

Tales of the Abyss en 3D

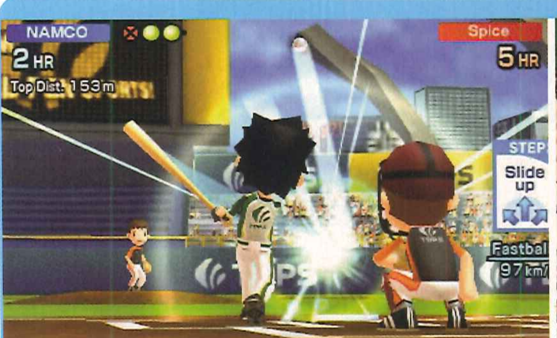
"Sólo la 3DS era capaz de ofrecer la potencia gráfica necesaria."

En el evento **Level Up** recién celebrado en Dubai, la compañía Namco Bandai anunció el estreno de **Tales of the Abyss** para 3DS este año. El aclamado RPG llegará en 3D estereoscópicas y usará las dos pantallas para involucrar al jugador en una aventura épica. Protagonizada por Luke von Fabre, único heredero de una familia de aristócratas que de repente se ve obligado a salvar el mundo, Tales of the Abyss ha sido rediseñado para la portátil por el equipo de **Makoto Yoshizumi** en un tiempo récord. Del original de PS2 saltará a un mundo impactante, en el que batallas, mazmorras y escenas de video se nos mostrarán en todo su esplendor gráfico. Ya lo ha dicho su creador: sólo 3DS era capaz de ofrecer la potencia necesaria.



Luke es un héroe atípico que se enfrenta a un mundo desconocido. Tendrás que descubrirlo todo de ambos.

El sistema de combate es dinámico y rápido, con ataques especiales y estrategias para ganar puntos.





3DS Dos nuevos 'hits' tras el verano

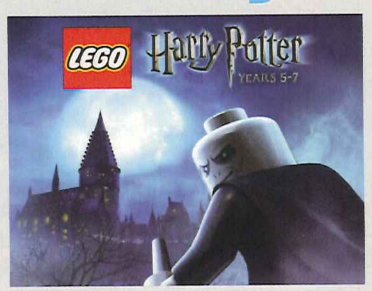
Dual Pen Sports y Dr. Lautrec retrasan su estreno en 3DS.

Habrá que esperar un poquito más, porque dos de los títulos que os presentamos en el número anterior para la 3DS, anuncian retraso. **Dr. Lautrec**, la aventura de Konami en la que guías al doctor y su ayudante en la búsqueda de unas reliquias que pertenecieron a Luis XIV, llegará después del verano gracias a Konami. Por la parte de Namco Bandai, **Dual Pen Sports** llega el 2 de septiembre. Así que habrá tiempo de entrenar nuestra coordinación manejando dos stylus a la vez, porque será una de las claves del nuevo desafío deportivo.



En Breve

Harry Potter vuelve a Lego

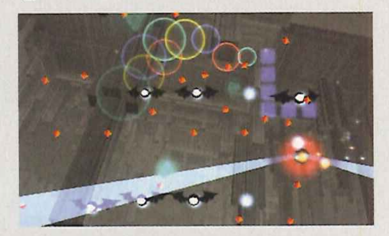


3DS Con Lego Harry Potter: Años 5-7, **disponible en navidades** para Wii, DS y 3DS. Dice Warner que ofrecerá un final realmente épico a la exitosa saga, que su jugabilidad será espectacular, adaptada a todas las edades, y que habrá más habilidades mágicas, más lugares que explorar y más sentido del humor.

25 años de DRAGON QUEST

3DS Y para celebrarlo Square-Enix va a lanzar en Japón un bundle de Wii con **las tres primeras entregas para Famicom y Super Famicom de Dragon Quest.** En total 6 juegos, conversiones exactas a los originales, para que revivamos lo mejor de aquella época.

Dream Trigger es psicodelia arcade





3DS No le des más vueltas, es un shooter, es de **D3P** y está a punto de llegar en exclusiva a **3DS.** Pero en realidad es mucho más: una mezcla cañera de luz, color, disparos y banda sonora que te deja "pillao". Pero si la imagen es concluyente, fíjate en los números: 100 desafíos, 50 niveles y 10 escenarios. ¿Va o no va a ser una de las sorpresas de la temporada? No respondas aún, espera a probar su modo para dos jugadores, entonces podrás dar tu opinión...



Se habla de...





DS

Inazuma Eleven

Más que un juego de fútbol, un fenómeno con futuro por delante.

Acaba de aterrizar en Europa, pero es un clásico en las tiendas japonesas. Un clásico de los que más venden, por cierto. Aquí, en nuestro país, también está "haciendo los deberes": según los datos de ADESE, el juego de DS fue en abril el segundo más vendido en todas las plataformas.

El RPG futbolero ha calado hondo, como todo lo que huele a balón. Aunque debéis reconocer que vender, y tanto, últimamente no es sencillo. A Inazuma no sólo le avala su buena pegada futbolera, también la fórmula Pokémon de progresar y el sello de Level 5, uno de los estudios 'Dream Team' que trabajan para Nintendo.

En Japón hay tres Inazuma para DS, lanzados entre agosto de 2008 y diciembre de 2010; el 16 de julio llega la primera entrega de Wii, Eleven Strikers, y ya se han avanzado datos de la versión 3DS. Es la historia jugable de una saga que también lo está petando en la tele (la serie se emite en Boing con gran éxito), y que se exhibe en mangas, trading cards y tazos, como los que te regala este mes tu N.A.



EN EUROPA TAN SOLO HEMOS VIVIDO UNA PARTE DEL FENÓMENO, PERO EN JAPÓN YA TIENEN TRES ENTREGAS EN DS, UNA DE Wii A PUNTO DE SALIR Y OTRA EN PREPARACIÓN PARA LA 3DS.





3 Detalles



Versiones dobles
La 2ª y 3ª entrega en DS tuvieron diferentes versiones. **Fire** y **Blizzard** fueron las ediciones de Inazuma 2 y salieron a la vez; **Spark** y **Bomber** es el nombre de las versiones de Inazuma 3, y salieron en julio de 2010; **The Ogre** llegó en diciembre. Cada edición incluye movimientos únicos, jugadores diferentes y hasta su rival final propio.



Go! para la 3DS
El juego 3D nos trasladará al futuro, y habrá nuevo protagonista, Tenma Matsukaze y un montón de sorpresas. ¿Llegará este año?



¿Y cómo han vendido?
Las dos versiones de Inazuma 2 salieron como un tiro: el primer día vendieron 180.000 juegos entre las dos. Y según **VGchartz**, superaron el 1.180.000 de unidades vendidas. En la segunda entrega el juego nos lleva a recorrer todo Japón en busca de los mejores jugadores. De la tercera, los datos hablan de 1 millón y medio de unidades vendidas sumando las tres ediciones.

Datos proporcionados por Nintendo.

HÉROES DE MODA
Número 4

Zelda

Da nombre a la saga de videojuegos más mítica de todos los tiempos. Una heroína de sangre azul que en 2011 cumple 25 años.

Diadema: En **Zelda II The Adventure of Link** (NES, 1987), se revelaba que Zelda es el nombre de todas las princesas de la familia real de Hyrule. Es posible que Zelda se reencarne en las sucesivas princesas.

Orejas: Como todos los habitantes de Hyrule, incluido Link, Zelda tiene las orejas puntiagudas. En general, se la representa como una joven rubia de ojos azul oscuro, si bien en **Twilight Princess** aparece con el pelo castaño y ojos color azul grisáceo.

Zelda protagonizó **Zelda's Adventure** y **Zelda The World of Ganon** para CD-i. Casi tuvo su propio juego de GBA, **Tetra's Tracks**, pero al final se incluyó como extra de la versión japonesa de **Zelda: Four Swords Adventure** de GC.

Vestido: En la mayoría de los juegos, Zelda aparece ataviada con vestidos dignos de una princesa. Pero, en ocasiones, ha cambiado de aspecto y hasta identidad. Por ejemplo, en **Wind Waker** aparecía convertida en la pirata Tetra.

ZELDA YA NO ES UNA DAMA EN PELIGRO; AHORA ES TODA UNA HEROÍNA

Espada: Zelda es cada vez más activa. En **Four Swords Adventure, Wind Waker y Twilight Princess** ayudó a Link en las batallas finales. Y en **Spirit Tracks** la manejamos por primera vez. El único juego de la saga donde no sale es **Link's Awakening** de GB (1993)..





ESTÁ DE MODA PORQUE...

Este año es el 25 aniversario del lanzamiento del primer Zelda, y por lo tanto del personaje. Además, la tenemos de vuelta este mes en **Ocarina of Time** para 3DS, esperamos verla en **Skyward Sword** para Wii y... quién sabe qué más sorpresas prepara Nintendo para celebrar este cumpleaños.

Trifuerza: Zelda siempre está relacionada con la Trifuerza, el objeto de poder que ansía Ganondorf. Ella suele detentar la Trifuerza de la sabiduría, nacida de Nayru, una de las tres diosas que crearon el mundo.

Nuestras apariciones de Zelda favoritas



The Legend of Zelda (NES, 1986) Su primera aparición: teníamos que rescatarla, toda mona ella con su look de princesa pixelada.



Super Smash Bros. Melee (GC, 2001) En la segunda entrega de la saga hizo un impactante debut como luchadora.



Twilight Princess (Wii, 2006) Ha sido hasta la fecha su look más maduro, con una belleza y una presencia imponentes.



Spirit Tracks (Wii, 2009) En el primer juego en el que la manejamos (si exceptuamos los de CD-i) resulta de lo más simpática.




Metal Gear cobra vida en 3DS.


Shinobi se anuncia para septiembre.


Green Lantern, listo este verano.

3DS Wii

Trío de ases: Shinobi, Snake y Linterna Verde

Avanzamos los mejores estrenos que preparan estos tres héroes de moda.

Snake renace con nuevas pantallas desde el E3. En **Snake Eater 3D,** su misión de infiltrarse en la selva rusa para liberar a un científico nos llevará a encontrar a viejos conocidos y enfrentarnos a un sinfín de peligros, incluidas las criaturas que habitan en la selva. También juegan: las almacenaremos en forma de raciones para sobrevivir. Y lo mejor es que podremos cogerlas desde el inventario en la pantalla táctil, al que accedes en cualquier momento, y prepárate a mover la consola para ciertas acciones especiales via giroscopio. Además, al arrastrarnos, la vista cambiará a 1ª persona. Lo tendréis en invierno en exclusiva para 3DS.

Vamos con un nuevo anuncio: **Shinobi** para 3DS. Esta leyenda regresa en septiembre, con muchas sorpresas y novedades, entre ellas Streepass. El héroe, Jiro Musashi, líder del Clan Oboro, dispondrá de un nuevo sistema de combos, con ataques de todo tipo, que junto a la magia ninja, le permitirá escapar de situaciones apuradas.

Finalizamos con un estreno inminente: **Green Lantern**. Está previsto para Wii, DS y 3DS en julio, inspirado en la película **Rise of the Manhunters**. En el título de Warner controlamos un anillo de poder capaz de convertirse en cualquier arma, y viajamos al espacio exterior junto al piloto Hal Jordan para liquidar a los Manhunters, androides que quieren destruir a los Green Lantern.

El piloto de caza Hal Jordan maneja un poderoso anillo que le permite crear cualquier arma que imagine.

Snake puede alterar su apariencia para confundirse con el entorno. Fotografía cualquier elemento del juego y luego prueba a adaptarlo al traje. ¿Te camufla?

Shinobi nos propone un intenso juego de acción con avance lateral.





Joe Musashi es el héroe de las primeras legendarias entregas de Shinobi. El protagonista en 3DS será su padre, Jiro.



Un viejo conocido de Snake se presentará en su última aventura para dar un giro dramático al juego. ¿Quién?



La pantalla táctil será fundamental en Metal Gear. Tendremos acceso a un inventario con objetos, items y armas que podremos usar.



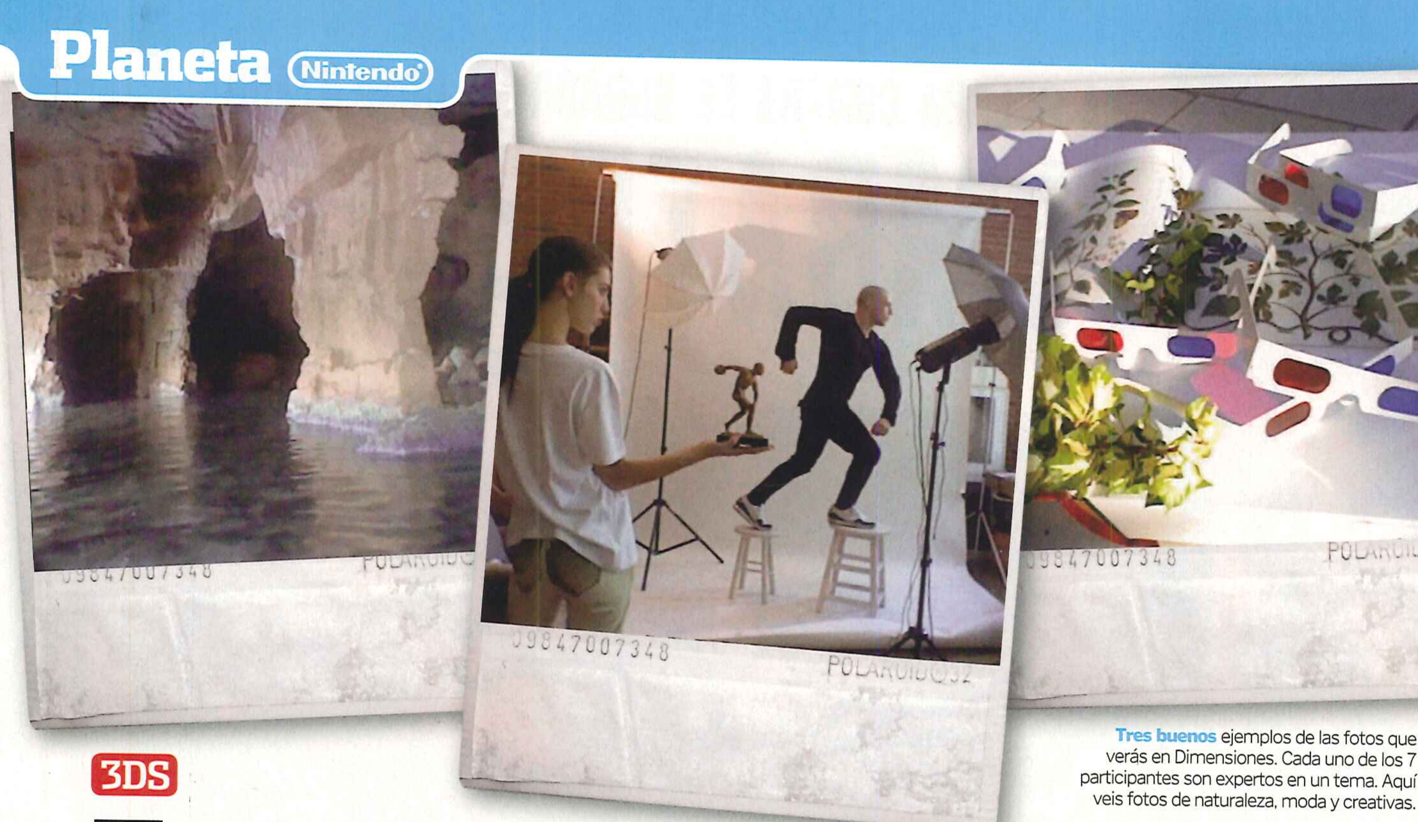
En Shinobi 3DS habrá algo más que scroll lateral. Algunas fases jugarán con la perspectiva para dejarnos con la boca abierta.



La versión 3DS de Green Lantern está en manos de Griptonite Games, y su motor de juego aprovechará al máximo las características de la consola. Promete sumergirnos en la acción...



Nintendo
LA GUERRA CONTRA EL HORROR HA COMENZADO
COMBATE EL MAL
RESIDENT EVIL™
THE MERCENARIES 3D
Imágenes 2D de un juego para Nintendo 3DS.
Albert Wesker
LEVEL 4-1
ENFRÉNTATE A HORDAS DE IMPLACABLES ENEMIGOS, SOLO
O EN MODO COOPERATIVO, A LO LARGO DE 30 ATERRADORAS MISIONES.
LA SUPERVIVENCIA ESTÁ EN TUS MANOS Y EL TIEMPO SE AGOTA.
18
www.pegi.info
CAPCOM®
www.residentevil.com/mercs
Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS™,
visita la página web oficial en www.nintendo3ds.es
©CAPCOM CO., LTD. 2011 ALL RIGHTS RESERVED. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.
NINTENDO 3DS™



Tres buenos ejemplos de las fotos que verás en Dimensiones. Cada uno de los 7 participantes son expertos en un tema. Aquí veis fotos de naturaleza, moda y creativas.

3DS

Fotos profesionales... con la cámara de 3DS

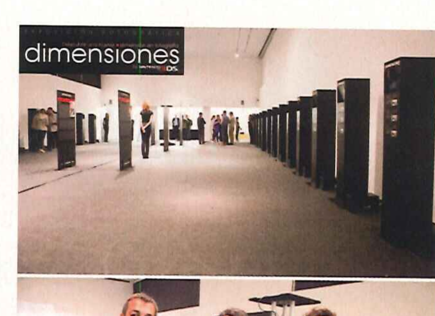
Llega Dimensiones: 7 fotógrafos de prestigio muestran sus fotos en 3D.

Nintendo 3DS nos invita a captar la realidad de otra forma. A comprobar que las noticias pueden verse desde otra óptica, las fotos traernos el olor del mar y hasta las cosas más simples de la vida esconder un sinfín de emociones.

Nos los muestran **7 fotógrafos profesionales** del prestigio de Txema Salváns, Ouka Lele o Marisa Flórez. Cada uno en su estilo y forma de ver el mundo, siete creadores, guiados por el reciente **Premio Nacional de Cultura, Joan Fontcuberta**, dan forma a la exposición Dimensiones que se inauguró en Barcelona el 20 de mayo y ahora empieza su andadura en la capital, donde ocupará una de las salas de la central de diseño de Matadero de Madrid.

En Dimensiones, la imagen es tan protagonista como la propia consola. La **3DS es el soporte de las fotos**, además de la máquina con la que trabajaron todos los participantes, encantados por haber redescubierto el mundo que nos rodea a través de algo que no es en esencia una cámara de fotos.

Si te apetece pasarte por la exposición, estará abierta al público entre los días 15 y 26 de junio, de martes a viernes (16 a 22 horas) y de 11 a 22 sábados, domingos y festivos. No sólo podrás experimentar la fotografía del futuro (dentro de muy poco tiempo las cámaras sacarán así las fotos), además también verás una reseña de cómo consiguieron el efecto 3D de la consola.





En Dimensiones verás diferentes fotos de cada autor, e incluso una reseña de cómo se llevaron a cabo.

7 CONSEJOS para hacer las mejores fotos en 3D

1 Asegúrate de que el protagonista de la foto está a la distancia adecuada. Si está lejos, la foto saldrá desenfocada, pues la cámara es estereoscópica y tiene dos objetivos.



2 Cuanto más cerca, mayor será el efecto 3D, aunque ten en cuenta que la distancia mínima es de 30cm. La distancia ideal es 1 metro, y mejor si hay objetos lejanos de fondo, así ganarás efecto 3D.

3 Procura que haya diferentes planos en la escena, crearás fotos con un excepcional efecto 3D. Por ejemplo, una persona en primer plano, un árbol más atrás y una casa al fondo.

4 Evita que los sujetos estén en movimiento y mantén firme la 3DS a la hora de tomar la foto, así garantizas un mayor detalle y calidad de imagen.



5 Busca un escenario colorido, aumentarás el efecto 3D.



6 La calidad de la luz es clave para conseguir una buena foto. Pero cuida también las sombras. Una luz lateral añade profundidad.

7 Sé creativo. Explora nuevos ángulos y perspectivas, atrévete a hacer cosas diferentes, incluso cuando retrates a personas. Si en lugar de disparar frontal, lo haces desde arriba, aumentas el 3D.

7 Autores



Ouka Lele es premio Nacional de Fotografía 2005, y muestra que la foto es un arte.



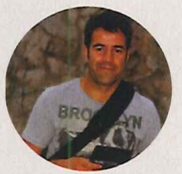
José B. Ruiz es el fotógrafo español más premiado en concursos de naturaleza.



Marisa Flórez es la editora gráfica de El País, y experta en fotoperiodismo.



Txema Salvans fue galardonado con solo 26 años con un Fotopress en 1997.



Manuel Queimadelos es experto en fotografía deportiva.



Daniel Riera es asiduo de las revistas de moda y estilo de vida más glamurosas.



Joan Fontcuberta es considerado el mejor experto en teoría fotográfica del país.



3DS

Vive tu aventura en Heroes of Ruin

Square Enix lo anuncia para 3DS en 2012.

Sumergirse Sumergirse en un mundo cambiante, explorar, combatir contra extrañas criaturas... Lo último de Square Enix para 3DS será motivador, pero ¿suficiente? Tranquilos, **Heroes of Ruin** promete más. El juego se volcará con las capacidades online y posibilidades de interacción. Incluirá un juego de intercambio de objetos, Traders Network, en el que podremos comprar y vender elementos. Y dispondremos de un inventario en constante variación, con el que podremos mejorar poderes y habilidades de los personajes. La función Spotpass nos permitirá obtener nuevos desafíos y recompensas únicas. Esto sí que motiva...







Cuatro héroes se sumergirán en una aventura que nos hará vivir experiencias diferentes cada día.

CONCURSO
KUNG FU PANDA 2

¡¡¡Regalamos 20 entradas para el Zoo de Madrid*!!!

CONSIGUE UNA DE LAS 20 ENTRADAS QUE SORTEAMOS, participar es muy fácil, envía un mensaje de texto al 27565 desde tu móvil poniendo:

KFP2 (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales. Ejemplo:
KFP2 (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz

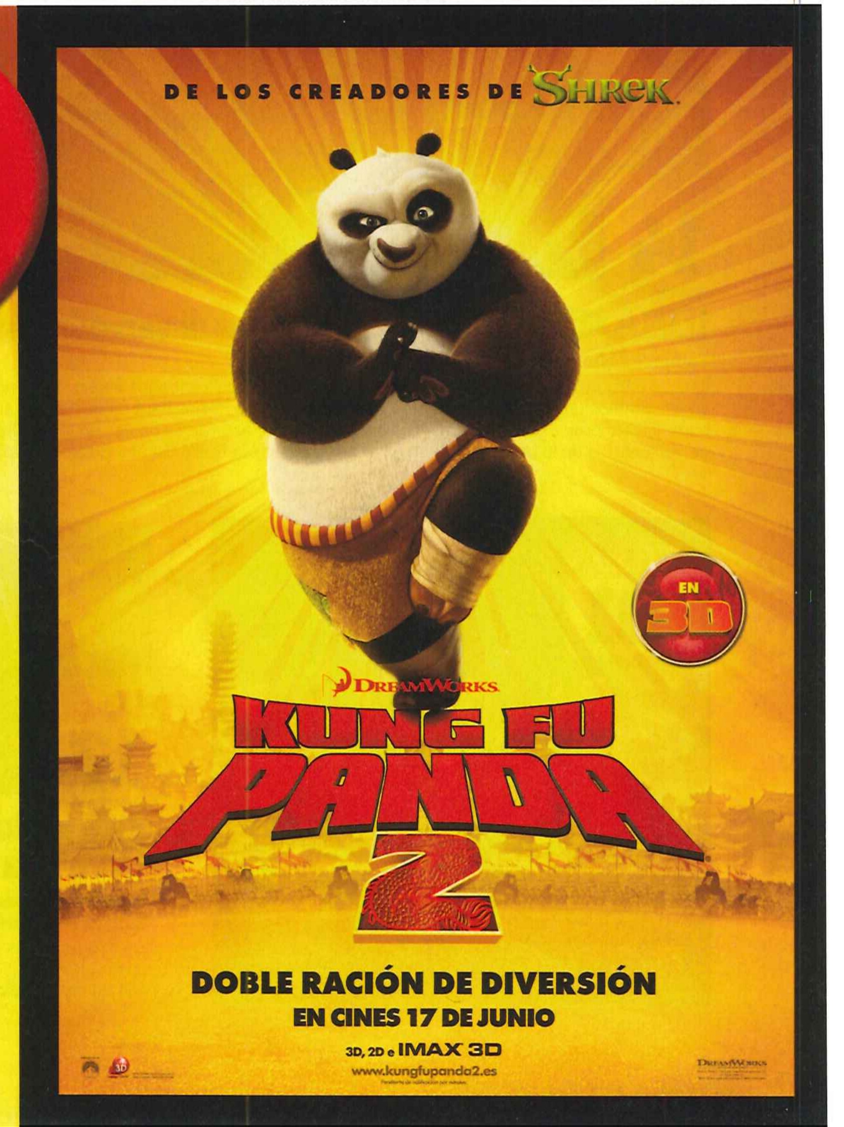
Coste SMS: 1,42€ (IVA incl.) Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com C/ Velazquez 157, 1ª planta. 28002, Madrid. Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida del 15 de junio al 15 de julio de 2011.

BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de julio de 2011

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales
* Entradas individuales válidas para mayores de 3 años. Los menores de 3 años no pagan. Válidas hasta el 31 de diciembre de 2011.









Agenda Nintendo

De 15 de junio a 15 de julio Mucho sol, y playa, y 3DS para saludar el buen tiempo.



iDÉAME Encuentro de jóvenes desarrolladores

Compañía Nintendo Tipo Evento

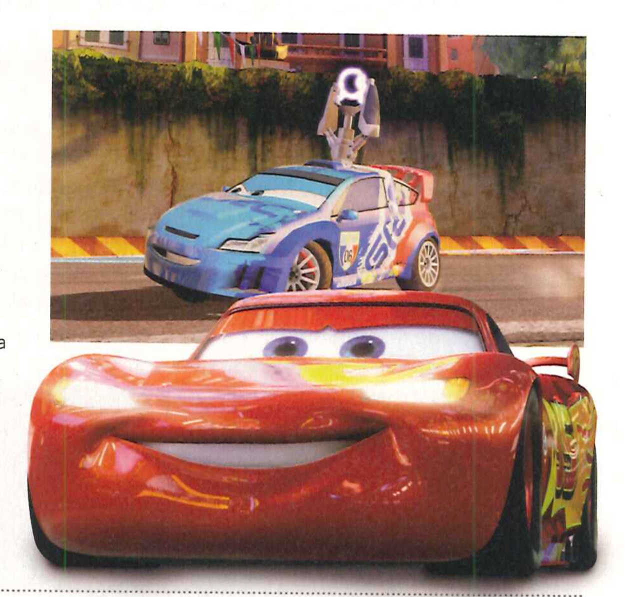
Esta 3ª edición debatirá sobre la revolución que han sufrido los juegos en estos últimos años: cambios en el perfil del usuario, distribución digital... Y nos hará preguntarnos si la burbuja económica de los videojuegos está a punto de estallar. La cita es en la Facultad de Bellas Artes de la UCM, y el cartel ha sido diseñado por Gaijin Games (saga Bit.Trip).

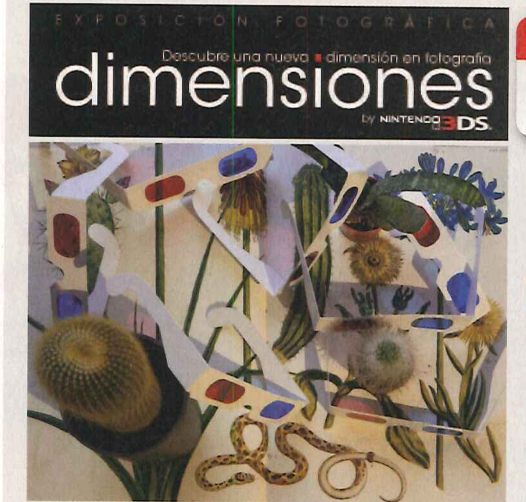


Wii y DS Cars 2

Compañía Disney
Género Carreras

Va a ser uno de los estrenos del año. La primera entrega es peli de culto, y esta tiene una pinta brutal. Y el juego, pues otra pasada, fiel al dinamismo y buen rollo de la peli, y con todas las novedades que esperabas.







Dimensiones Exposición de fotos 3D

Compañía Nintendo
Género Evento

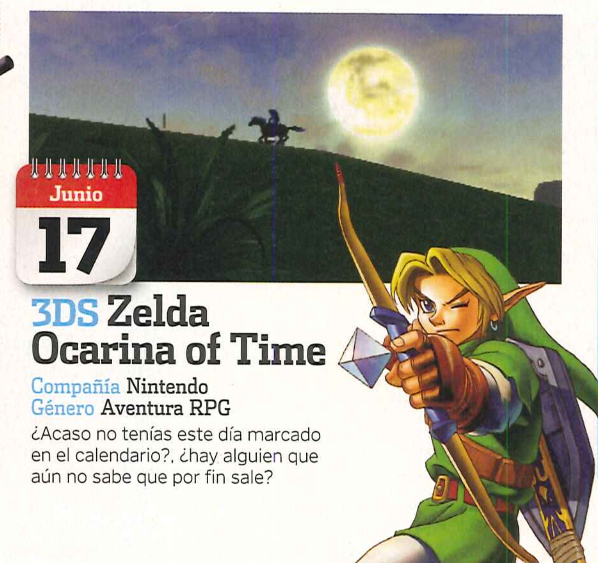
Siete prestigiosos fotógrafos aceptan el desafío de crear imágenes profesionales con la 3DS. Nintendo lo enseña en esta exposición que ya está en Matadero de Madrid. No te la pierdas.



3DS R.E. Mercenaries

Compañía Capcom
Género Acción

El primer asalto de Resident Evil a 3DS está más cerca que nunca. Será una explosión de gráficos impactantes y acción única con los personajes más atractivos de la saga. Y sólo es el primer asalto.



3DS Zelda Ocarina of Time

Compañía Nintendo
Género Aventura RPG

¿Acaso no tenías este día marcado en el calendario?, ¿hay alguien que aún no sabe que por fin sale?

Además...

	Consola	Fecha
Naruto Shippuden New Era	3DS	16 jun
Wii Play Motion	Wii	24 jun
Harry Potter y las Reliquias... II	Wii	14 jul
Xenoblade	Wii	sep
Dual Pen Sports	Wii	2 sep
Dr. Lautrec	Wii	sep
Driver San Francisco	Wii	1 sep
Driver Renegade	3DS	sep
Shinobi	3DS	sep
FIFA 12	Wii-3DS	otoño
Beyblade	DS	nov.



OJO CON...

El final de Harry Potter

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte II

La última entrega de la saga Potter llega este verano al cine y a tus consolas Nintendo. Formar parte de este final va a ser todo un punto.


¡YA A LA VENTA!
+1 BRACELET & 2 TATTOOS
MARK EVANS
AXEL BLAZE
JUDE SHARP
INAZUMA ELEVEN™
CAPS
Coloca, encaja, lánzalos... y gana!
keepers
contains 5 caps + 1 keeper
Arait Multimedia
© LEVEL -5/FC INAZUMA ELEVEN · TV TOKYO Licensor for Europe : ARAIT Multimedia, S.A.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos **NFS Undercover** para Wii. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

nintendoaccion@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES DICEN QUE...

Diseña tu Monster Hunter

Hola nintenderos. Me llamo Alonso y os envío esta carta porque un amigo y yo hemos tenido algunas ideas para un nuevo monster hunter. La primera sería poder saltar y hacer combos aéreos; poder atacar sin armas, o sea con los puños, y nuevas armas que fuesen como pequeñas ballestas dobles o un látigo; poder jugar en modo multijugador la historia, o si no, que el segundo jugador sea el acompañante del juego. Muchas gracias y seguid así con la revista.

Alonso Painceira (email)

Me pasé Ocarina con 7 u 8 años

La idea de coger el juego de Ocarina of Time de la N64 y pasarlo a la 3DS me ha parecido genial, yo soy un gran fan de Zelda, mi primer zelda fue ocarina of time, me lo pasé con siete u ocho años, ahora tengo 13.

Angel Espot (Jaca)

Harvest Moon no se ve

Hola, llevo tiempo preguntándome si sacarán algún nuevo juego de Harvest Moon, y también quisiera poner una pequeña queja acerca de este juego, porque en la revista no les dais tanta importancia como se merece, siempre ponéis un pequeño cuadrado en una esquina y si no andas buscando casi siempre pasa desapercibido. Sé que no tiene tantos seguidores como Zelda u otros pero me gustaría que le dedicarais algo mas de espacio.

Iñigo Ansa (email)

Los nuevos Smash Bros

Rafael Mascaró

Hola. Os escribo porque me encantan los juegos de lucha, y me gustaría saber si van a salir más juegos tipo Street Fighter y Dead or Alive para 3DS o la nueva Wii. ¡Gracias!

Pues tenemos noticias recién salidas del E3. Namco Bandai ha anunciado dos Tekken, uno para Wii U y otro para 3DS. Será el debut de esta serie en una consola (o dos) de Nintendo. Y atención, porque Iwata confirmó que habrá dos Super Smash Bros, uno para 3DS, donde entrenaremos a nuestros luchadores, y otro para Wii U, donde disputaremos los combates gordos. Eso sí, según el creador de la saga, apenas han empezado a desarrollarlos, así que nos tocará esperar.

El futuro de nuestras Wii

Dani Guerra Gallardo

Quería saber si cuando venga la nueva consola dejarán de hacer juegos para Wii, como pasó con la Game Boy Advance. Gracias.

Pues como podrás ver en nuestro especial, Wii U será retrocompatible con todos los juegos (y periféricos) de Wii, así que las compañías podrán seguir desarrollando para esta consola sin problema. Sin embargo, es lógico pensar que llegará un momento en que todas quieran aprovechar las capacidades del nuevo sistema y acaben dejando de lado el anterior. Pero aún falta mucho para eso; sólo este año, nos esperan los nuevos Zelda, Kirby, Mario Party 9, Rhythm Heaven, Xenoblade, The Last Story, Mystery Case Files, Wii Play Motion...



En Tekken usaremos la pantalla táctil de Wii U para tatuar a nuestros personajes.

El buscador de cromos

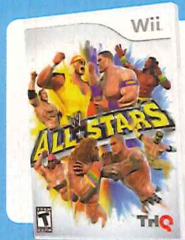
Diego Pérez Cibeira

Hola NA. He acabado el primer puzle de 'En busca del cromo' de 3DS, pero cuando quiero comprar más cromos, me dice que necesito un panel nuevo. ¿Dónde se consiguen? Gracias.

A través de StreetPass, debes cruzarte con gente que tenga otros paneles

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!



¡GH Warriors of Rock para nuestra favorita!

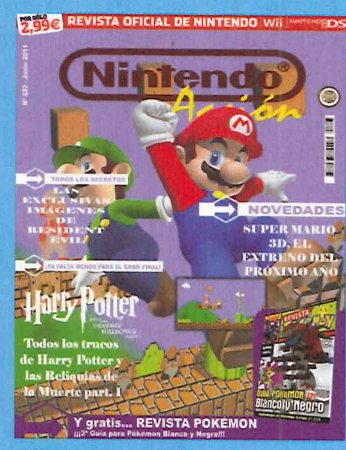
¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO REGALO BOMBA!



Daniel Ropero Gómez (email)



Diego Pérez Francés (Santander)



Alberto y Daniel Luengo (email)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Cuando aprendía a tocar el piano, me enganché a Mario Bros. Una noche me la pasé entera jugando"
Shimomura
Creadora de la B.S.O. de Xenoblade



"Wii U es una consola completamente nueva que pretende cambiar la estructura de cómo jugamos con los videojuegos"
Nicolás Wegnez
Director de Marketing de Nintendo Ibérica



"Quería crear un contenido completamente nuevo para la serie, por eso, para incorporar las funciones de 3DS a RE, presté especial atención a las características de la portátil"
Masachika Kawata
Productor de Resident Evil en Capcom



"La nueva consola Wii U nos permitirá hacer que todas nuestras franquicias clave, desde LEGO hasta Batman, brillen de una nueva manera"
Martin Treambly
Presidente de WB Interactive Entertainment

abiertos y pillar uno de sus cromos para abrir el panel en tu consola. En la redacción ya hemos desbloqueado los 7 paneles, que son 105 cromos. Estaría genial que Nintendo añadiese nuevos paneles en futuras actualizaciones. Por cierto, ¿tienes ya todos los gorros del Rescate Mii? ¡Nosotros sí!

Tintín llega a Wii y 3DS

Miguel Aguirre

Hola, me llamo Miguel, soy un fan de los cómics de Tintín y estoy deseando que estrenen la película. ¿Tenéis información sobre el juego? Gracias.
Será una aventura con exploración, puzles y combates, e incluirá escenas aéreas y de conducción. Podremos visitar escenarios como la Ciudad de Bagghan o el Palacio de Ben Salaad. Además, habrá un cooperativo en el que controlaremos a personajes como Milou o el capitán Haddock. Estará inspirado en la película y en comics como El cangrejo de las pinzas de oro, El secreto del Unicornio... Ubisoft lo anuncia para finales de año.



The Adventures of Tintin estará ambientado en 20 entornos de la película y algunos cómics.

Sobre Metal Gear y Ridge Racer

Alejandro Candal Sánchez

Buenas, NA. Pronto va a ser mi cumpleaños y me van a regalar una 3DS. MetaGear Solid Snake Eater, Ridge Racer 3D o Asphalt 3D. ¿Cual me recomendáis? Muchas gracias.
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D es uno de los grandes lanzamientos del año, pero tendrás que esperar a noviembre. Así que para celebrar tu cumple, te recomendamos hacerte con Ridge Racer 3D, bastante más frenético y espectacular que Asphalt. Por cierto, si has descargado la última actualización -la de eShop-, podrías experimentar problemas con Ridge Racer al pulsar B en la selección de carrera o coche. Estate atento porque se solucionará con otra actualización.

Animal Crossing y otros juegos de criaturas

Pablo Quicios

Hola NA, sois geniales. Tengo unas dudas. ¿Sabéis si habrá nuevos objetos y muebles en Animal Crossing 3D? ¿Cuándo saldrá? ¿Hay más noticias sobre Dragon Quest X para Wii? ¿Habrá Pokémon para 3DS? Gracias.
En el tráiler del E3 se ha desvelado una amplísima variedad de objetos: desde un bonito reloj de pared hasta una mesa de billar. También hemos visto al prota disfrazado de Link y empuñando la Espada Maestra. No se ha dado fecha, pero podría llegar a

TU OPINIÓN CUENTA

Somos muy curiosos y cada mes queremos saber qué opinas de...



¿Qué juego te gustaría ver primero en Wii U?

1 Un nuevo Zelda 31%
2 Un nuevo Mario 30%
3 Un nuevo Smash Bros. 18%
4 Un nuevo Final Fantasy 14%
5 Un nuevo Animal Crossing 4%
6 Un nuevo Street Fighter 3%



¿Que juego te gustaría ver remasterizados en 3DS?

1 Super Smash Bros 37%
2 Super Mario 64 31%
3 Perfext Dark 13%
4 Banjo Kazooie 10%
5 F-Zero X 8%
6 Wave Race 64 1%

Vota en HOBBYNEWS.es www.hobbynews.es

principios de 2012, al igual que Dragon Quest X (sigue previsto para Wii). De Pokémon 3DS te podemos confirmar el estreno inminente de Super Pokémon Scrumble, secuela de Pokemon Rumble que salió para Wiiware.

Los secretos de Pilotwings Resort

Ángel Palacios

Tengo 74 infoanillos del vuelo libre en Pilotwings Resort y sólo me falta uno pero no lo encuentro. ¿Dónde está y cuál es el premio? ¿Hay algún extra al completar las misiones? Gracias.

Elige el avión y vuela por la noche. Nada más despegar, avanza en línea recta y sube hasta alcanzar los 135 metros de altura. Tras unos 15 segundos, aparecerá el infoanillo Zona Misteriosa. Cuando los tengas todos, desbloquearás tu propio castillo en una de las islas pequeñas. Por otro lado, si logras tres estrellas en todas las misiones, desbloquearás la copa Diamante con tres misiones más. Supéralas con nota y aparecerá Meca Hawk (el robot de Pilotwings 64) en la segunda isla. ¡A volar!

Ansiosos por Inazuma

Joaquín Garavaglia

Mi nombre es Joaquín y mi hermano y yo somos grandes fans de la revista. ¿Se sabe algo de los Inazuma Eleven 2 y 3 en sus diferentes ediciones? ¿Tenéis información del Inazuma GO de 3DS? Los espero con ansias.

Nintendo todavía no ha anunciado fechas para las adaptaciones europeas, aunque gracias a "futroleros" como tú, es muy probable que nos llegue la segunda parte a finales de año (con suerte) o en 2012. Sobre Inazuma GO, la historia transcurrirá diez años después de la tercera entrega, y su prota será el jovencísimo Matsukaze Tenma. De todas formas podéis volver a repasar nuestro 'Se habla de... Inazuma Eleven' en las páginas de Planeta Nintendo.

Zelda Skyward Sword y su misterioso villano

Irene Cuadrado

Hola. Acabo de ver un tráiler del nuevo Zelda, en el que sale un personaje que no es Ganondorf. ¿Quién es? Otra cosa, ¿al final sacarán el juego en Wii U además de en Wii? Gracias.

Pues se trata de un nuevo "fichaje", desconocido hasta ahora, y de momento sólo sabemos su nombre: Lord Ghiraham. Parece que será uno de los villanos principales del juego, aunque todavía no se sabe si será un subjefe más, o si será el sustituto de Ganondorf. Sobre Skyward Sword en Wii U, Eiji Aonuma lo ha desmentido categóricamente: Zelda será exclusivo de Wii, ya que está exclusivamente diseñado para Wii MotionPlus.

Pikmin, ¿dónde estás?

Pedro Jiménez

Qué tal, chicos. ¿Qué ha pasado con Pikmin 3? ¿Sigue pensado para Wii? ¿Saldrá este año? ¿Hay posibilidad de ver Luigi's Mansion 2 en Wii?

Como era de esperar, Pikmin 3 se nos va a Wii U. Miyamoto ha dicho que el juego encaja de maravilla con las posibilidades del nuevo mando. Sobre Luigi's Mansion 2, se empezó a diseñar para Wii, pero finalmente optaron por 3DS como plataforma perfecta para esta secuela, sobre todo por las 3D.

Mundo Mii

Una nueva ración de Códigos QR. Este mes os proponemos llevaros algunos de los héroes de videojuegos más chulos. Pero lo mejor será descubrir a los Miis-teriosos...

Miis de videojuegos









Reiko Nagase
Ya la has visto en Ridge Racer... llévatela a tu 3DS.



Profesor Layton
¿Queda algo por decir de este ingenioso profe?





Luke
El que ayuda a Layton, también quiere estar.





Burbuja
Las más dulce y sensible de las tres hermanas.





Pétalo
La líder y la más inteligente de las Supernenas.





Cactus
Valiente y ruda, la más fuerte de las Supernenas.

Miis-teriosos



Personaje 1
Político, con bigote.



Personaje 2
Son de juguete...



Personaje 3
Viene del futuro...



Personaje 4
Yes we can!



Personaje 5
Actor y director.



Personaje 6
Irreverente chaval.



A fondo

LA HISTORIA
Repasamos la vida del héroe más azul

ASÍ ES SONIC
Mira cómo ha cambiado su aspecto

NUEVOS JUEGOS
Mario & Sonic y Sonic Generations son los nuevos cracks para Wii y 3DS.

20 años a toda mecha

El héroe más rápido de la historia de los videojuegos cumple 20 años. Un momento ideal para repasar su pasado... y el brillante futuro que le espera en Nintendo.

El año pasado celebramos el 25 aniversario de Super Mario Bros., y este año, estamos celebrando el de Zelda. Pero aquí no acaban los festejos. Además de los grandes héroes nintenderos, también **cumple 20 años** otro personaje que ha pasado de ser el mayor rival al mejor amigo de Nintendo. Un erizo que recibe su nombre de su capacidad para **correr más rápido que el sonido**. El héroe creado por SEGA para competir con cierto fontanero...

Creando al 'Antimario'

Había que plantarle cara a Nintendo. Comenzaba la década de los 90 y, tras dos años de éxito en el mercado japonés, **Megadrive** se veía amenazada por la llegada de **Super Nintendo**. La máquina de la Gran N golpeó las tiendas niponas en noviembre de 1990, y encima lo hizo con un juego de lanzamiento espectacular: **Super Mario World**, el plataformas más bonito, divertido y brillante de todos los tiempos. Por aquel entonces, **SEGA** ya era consciente de que necesitaba **crear un nuevo icono**, un personaje que rivalizara en fama y carisma con el

1991-2001 El gran héroe de SEGA

En la era de Megadrive, SEGA necesitaba una nueva mascota y un juego que impulsara la consola en USA. Sonic consiguió los dos objetivos.



Megadrive

En la consola que vio nacer al erizo, SEGA lanzó **cuatro aventuras de plataformas 2D** protagonizadas por él y una en vista isométrica: **Sonic 3D**. Fue la edad dorada del personaje.

ERIZO

Estuvo a punto de ser un armadillo o un señor regordete, pero al final a Sonic le salieron púas.



DreamCast

En este consola Sonic dio el auténtico salto a las 3D con dos grandes juegos: **Sonic Adventure 1 y 2**. En el segundo nació el erizo Shadow.



Master System

SEGA versionó **Sonic** y **Sonic 2** para Master System, la predecesora de Megadrive. Y también varios juegos del erizo para la portátil GameGear.

poderoso Mario. Sí, ya tenía una mascota desde los tiempos de Master System: **Alex Kidd**. Pero, seamos realistas: al muchachito la tarea le quedaba grande. Así que, ya desde abril de 1990, SEGA había puesto a trabajar a un equipo de 15 personas, encabezadas por el programador **Yuji Naka** y el diseñador **Naoto Oshima**, en un juego protagonizado por su nueva mascota.

Probaron con un armadillo que, por cierto, luego se convirtió en Mighty, el personaje visto en otros juegos como **Knuckles Chaotix** (SEGA 32X, 1995). También con un señor orondo, que acabó siendo el villano de la saga, el Dr. Robotnik (a quien Sonic llama Eggman). Pero el elegido fue un erizo. El color de su piel era el azul, el mismo que el del logo de la compañía, y sus zapatillas rojas estaban inspiradas en el calzado de Michael Jackson. Además, era bastante molón, un erizo valiente y seguro de sí mismo. Su primera aparición fue en una recreativa: un juego de coches llamado **Red Mobile**, que llegó a los salones nipones en abril de 1991. Allí, Sonic era un muñeco que colgaba del retrovisor del coche. Un presagio de lo veloz que iba a ser el personaje...

SONIC FUE EL PRIMER RIVAL SERIO DE MARIO EN LOS JUEGOS DE SALTOS.



Héroe de éxito

El objetivo de SEGA era crear un juego que vendiera un millón de copias. El juego superó los cuatro millones en todo el planeta.

El 23 de junio de 1991 llegó a las tiendas japonesas **Sonic the Edgehog para Megadrive**. Un juego maravilloso, no sólo por su calidad gráfica, sino porque era un plataformas 2D que ofrecía una propuesta distinta a Mario, no tan profunda pero más centrada en recorrer los escenarios en el menor tiempo posible. El éxito fue inmediato: 4 millones de copias vendidas en todo el mundo y el nacimiento de uno de los héroes de más éxito de la historia de los videojuegos.

Más allá de SEGA

SEGA comenzó a lanzar secuelas de la saga y el universo de Sonic se fue enriqueciendo con toda una nueva familia de personajes: su amigo **Tails**, su novia **Amy**, su aliado **Knuckles**... La popularidad de Sonic se disparó y el personaje saltó con éxito a los cómics y a la televisión, con su propia serie de animación. Su estrella estaba en lo más alto, pero la de SEGA... no tanto. La última etapa de vida de Megadrive se vio lastrada por el escaso éxito del periférico 32X (1994), y el saltó a la siguiente generación no le fue nada bien: la consola de 32 bits SEGA Saturn (1994) perdió su guerra con PlayStation primero y Nintendo 64 después. Esto precipitó el lanzamiento de una nueva consola de la compañía: **Dreamcast (1998)**. La máquina vino acompada del salto de Sonic a las tres dimensiones, con el fantástico **Sonic Adventure**. Sin embargo, y a pesar de un buen catálogo y su indudable calidad técnica, Dreamcast desapareció del mapa con la llegada de PlayStation 2, Xbox y GameCube. SEGA tuvo que abandonar el negocio del hardware y centrarse en el desarrollo de jue-

1992-2010 El amigo de Nintendo

Cuando SEGA anunció que lanzaría juegos para todas las consolas, muchos sospechamos que Sonic encontraría en Nintendo su nuevo hogar.



Wii
De las cuatro aventuras de Sonic en Wii, la mejor sin duda es **Sonic Colours**, uno de los grandes juegos de las pasadas navidades.



GameCube
Además de la recopilación **Sonic Mega Collection**, GameCube recibió **Sonic Heroes**, un buen plataformas 3D.



HÉROE
Los argumentos de sus juegos se han ido volviendo más aventureros y épicos.

Nintendo DS
En DS, la saga **Sonic Rush** ha apostado por plataformeo clásico y mucha velocidad. Sonic también ha vivido aventuras como **Sonic Chronicles**.

¡A CELEBRARLO!

Los japoneses ya están celebrado el cumple del erizo con una nueva serie de productos de merchandising: camisetas, peluches, muñecos... Todo, todito con el logo oficial del 20 aniversario del personaje. ¡Ojalá llegue algo a España!



SONIC SE CONVIRTIÓ EN EL HÉROE DE TODAS LAS CONSOLAS DEL MUNDO.

gos para consolas de la competencia. Y esto supuso un auténtico renacer para Sonic: en 2002, el mundo se maravilló con la llegada del erizo a las consolas de Nintendo: **Sonic Advance en GBA** y la recopilación **Sonic Collection en GameCube**. Desde ese día, Sonic fue un héroe multiplataforma presente en todas las consolas... con clara predilección por las de Nintendo. Juegos para GameCube, GBA, DS, Wii... y, por supuesto, la saga deportiva **Mario & Sonic** y la aparición del erizo en **Super Smash Bros. Brawl**. El sueño de millones se había hecho realidad: Mario y Sonic eran compañeros de juegos.

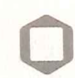
Sonic en 2011

Y en esas estamos. Tras el gran éxito de **Sonic Colours** en Wii y DS (fue el juego más vendido de SEGA el año pasado), el erizo tiene ya preparados sus próximos juegos. El mes pasado os hablamos de **Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Londres**. Saldrá a finales de año en Wii y a principios del siguiente en 3DS, y será una nueva colección de deportes olímpicos multijugador. Y este mes, os presentamos otra auténtica bomba: **Sonic Generations para 3DS**. Será el debut del erizo en la consola 3D, ya que llegará a finales de año, y promete ser una maravilla: un viaje en el tiempo que nos trasladará a tres épocas distintas del personaje con escenarios inspirados en sus mejores juegos.

El argumento lo deja todo claro: Sonic descubre la presencia de unos extraños **agujeros temporales**... y, para descubrir su procedencia, tendrá que viajar por ellos. Todos los escenarios serán versiones renovadas de niveles míticos de otros juegos, y la mecánica estará inspirada en la de las clásicas sagas para las



Nuevos amigos
Sonic Advance (2001) de GBA fue el primer juego del erizo para una consola no fabricada por SEGA. Comenzaba la colaboración con Nintendo.



Un futuro... color azul Sonic

Sonic seguirá siendo uno de los principales valores de las consolas de Nintendo, y esta es la mejor muestra: dos juegos con el de prota que nos llegarán este año.



Sonic Generations

El debut de Sonic en 3DS se producirá a finales de año con un juego de **plataformas 2D** en el que visitaremos tres épocas del personaje. Los niveles estarán basados en **las mejores zonas de los juegos clásicos**, y Sonic exhibirá los movimientos de los juegos modernos.





Mario & Sonic en los JJOO de Londres 2012

Saldrá a finales de año en Wii y DS, y a principios de 2012 en 3DS. Será **el mayor evento deportivo** al que se hayan enfrentado estos héroes (y Wario, Knuckles, Bowser o Robotnic), con pruebas como hípica, natación, badminton, piragüismo, Judo o los 100 metros lisos... Y, por supuesto, el **mutijugador** será total.

portátiles de Nintendo: **Sonic Advance** de GBA y **Sonic Rush** de DS: los escenarios serán en 2D (con efecto de profundidad 3D, claro) y al control más clásico de los juegos de Megadrive se añadirán **todos los movimientos nuevos** del personaje: el Spin Dash y el Homing Dash, los saltos contra los muros, las habilidades de deslizarse y grindar... Y también **la barra de turbo** que llenaremos cogiendo anillos. Un detalle fantástico es que podremos jugar con el Sonic "regordete" de aspecto más clásico o el héroe actual, más estilizado. ¡Y también estará Robotnik, con el aspecto de los juegos de Megadrive! Además, **Sonic Generations** tendrá desafíos desbloqueables mediante Street Pass y un modo de carreras para dos jugadores. Dicho de otro modo: Sonic va a protagonizar uno de los grandes juegos que recibirá la consola en 2011. Una muestra de que 20 años no son nada para uno de los mejores aliados que Nintendo ha tenido en toda su historia. ¡Larga vida, compañero!

EN 3D

Este año, tendremos a Sonic en Wii, DS... y en la flamante 3DS.



UNA DE LOOKS

Aquí tenéis una muestra de cómo el aspecto de Sonic ha evolucionado.

1991
Sonic (Megadrive)

1996
Sonic 3D (Megadrive)

1999
Sonic Adventure (Dreamcast)

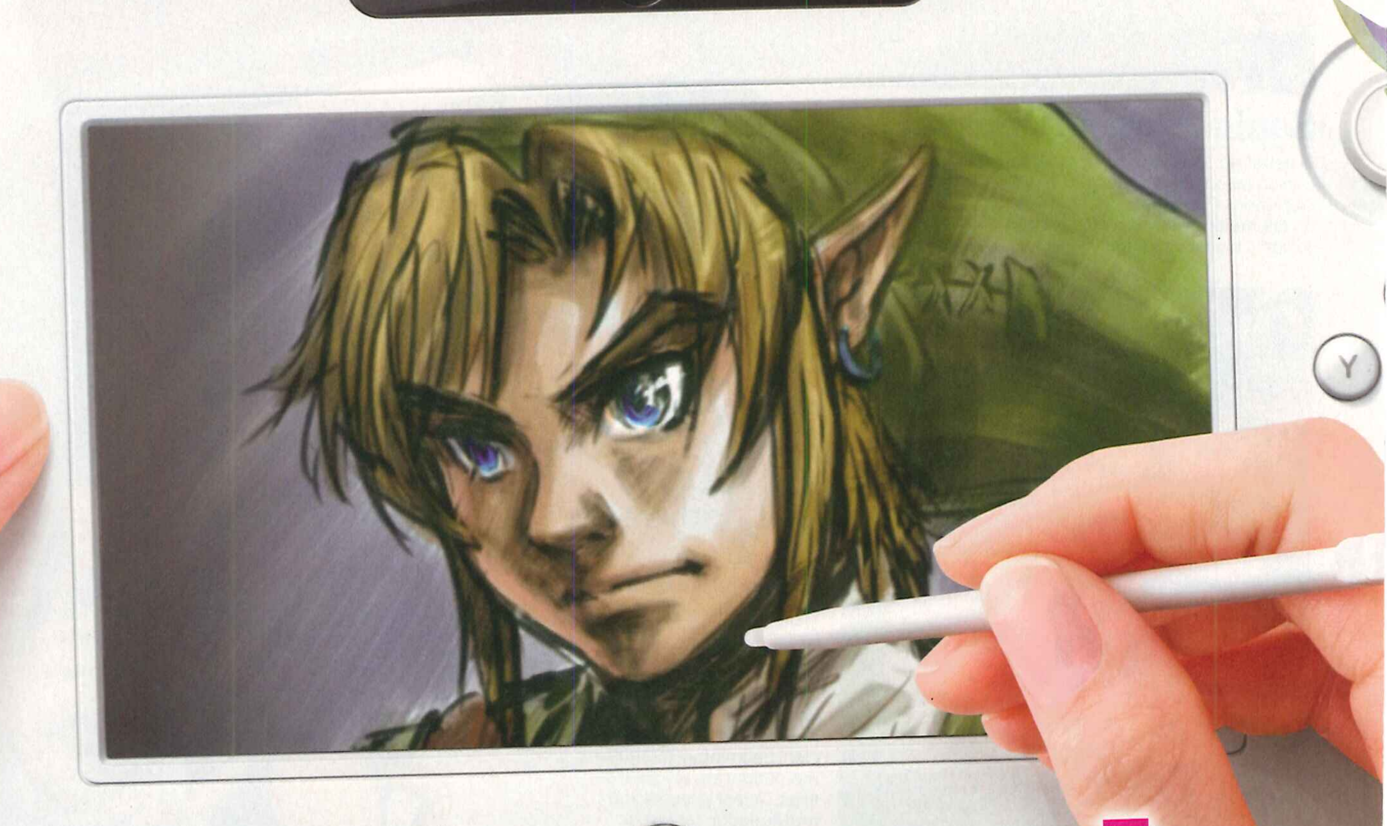
2003
Sonic Battles (GBA)

2009
Sonic y el Caballero Negro (Wii)

2011
Sonic y Mario en los JJ.OO. de Londrés (Wii)



Electronic Entertainment Expo 2011



¡¡Nueva consola y juegos de vértigo para Wii, 3DS y DS!!

El E3 de 2010 nos trajo la 3DS. Y fue emocionante. Este año nos ha dejado el estreno de una consola que volverá a marcar una nueva época. Os lo contamos todo en las siguientes páginas.



1 Satoru Iwata, el presi, anunciando Wii U en la conferencia. **2 Estas azafatas** nos enseñaban a jugar con Wii U. **3 Y nosotros,** obedientes.

Sigue los **VIDEOS** con todos los juegos del **E3** en HOBBYNEWS.es

LINK, MARIO Y LUIGI FUERON DE NUEVO LOS REYES DEL E3, JUNTO A LA NUEVA CONSOLA Wii U

Por fin llegó el E3

Por J. C. García

Los nervios empezaron a aflorar hace menos de un mes. De repente, alguien filtraba que Nintendo estaba preparando una nueva consola, a la que le habían puesto un nombre en clave muy divertido: **Project Café**. Enseguida surgieron las preguntas: ¿estarían diseñando algo parecido a una Nespresso?, ¿tendría George Clooney algo que ver en esto? Bromas aparte, todos los 'hypes' que empezaron a llegar desde ese instante nos dirigían hacia un proyecto increíble, que saturaba cada día de ilusión nuestro ya elevado medidor nintendero.

Eso es Zelda, eso es Wii U, eso es... total

Todos los nervios, la expectación, la sonrisa tonta que se te pone en la cara cuando sabes que va a suceder algo grande, alcanzaron su máximo nivel en nuestra redacción a las 6 en punto del pasado martes 7 de junio, cuando los jefazos de la Gran N: Shigeru Miyamoto, Satoru Iwata y Reggie Fils-Aime, comenzaron a desfilar por el escenario del Kodak Theatre. Por fin empezaba la conferencia de Nintendo. Por fin tomaríamos Café.

Primero vino **Zelda**, la versión definitiva de Wii y el anuncio del 25 aniversario; después los estrenos más esperados de 3DS: **Mario Kart, Super Mario 3D o Luigi's Mansion 2**... Pero las pulsaciones tocaron techo con **Wii U**. Con atrevimiento (hacer algo nuevo siempre es una responsabilidad) y con lógica (¿cómo se le había ocurrido a nadie esto antes?) Wii U es un perfecto equipo para jugar y vivir nuevas experiencias. Solo le faltará hacer café...

¡LLEGA EN 2012! Es el dato oficial de lanzamiento. Y después de haberla probado, se nos hace muy lejos. La queremos ya.

Wii U Las 6 claves de la consola del siglo

La sucesora de Wii nos traerá un mando revolucionario, gran potencia y alta definición.

El listón estaba altísimo. Wii cambió los videojuegos y parecía imposible que su sucesora pudiera ser igual de sorprendente. Pero la nueva consola de sobremesa de Nintendo, Wii U, puede conseguirlo gracias a su mando... otra vez. Tiene las funciones de un mando clásico, con dos sticks y todos los botones al alcance de las manos. Y también detecta el movimiento. Pero la nueva magia está en su centro.

Imaginación y potencia

El mando parece tiene una pantalla táctil que 6,2 pulgadas que permite interactuar con los juegos que veremos en la tele de las increíbles maneras que os contamos en estas páginas, y que hemos podido probar en Los Angeles.

Pero, además, Wii U también presume de potencia. Los juegos vendrán en discos tamaño DVD pero con hasta 25 gigas, y los veremos en Full HD. Y su procesador IBM Power deja muy atrás a nuestra querida Wii. Una potencia que ha seducido a las desarrolladoras más importantes. Aún se guardan muy en secreto los juegos. Sin duda, para el lanzamiento en 2012 habrá títulos potentes, pero de momento se han limitado a confirmar que hay en desarrollo un Super Smash Bros. y un Pikmin... sin enseñar nada. Han dejado que el protagonismo recaiga en third parties. En nombres como Battlefield, Assassins Creed, Batman, Ninja Gaiden... Y los jugones ya tiene claro que en esta consola tendrán su sitio.



El stand de Nintendo estaba de bote en bote. Nadie quería perderse las nuevas experiencias.



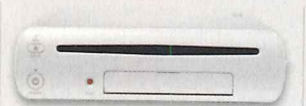
DATOS BÁSICOS

Mando con pantalla táctil de 6,2 pulgadas y formato 16:9 con batería recargable.

Formato: discos de alta densidad (tamaño DVD).

Compatible con todos los juegos de Wii.

Compatible con los mandos y todos los periféricos de Wii, incluida la Wii Balance Board y el Classic Controller. No compatible con los mandos y tarjetas de memoria de GameCube.



Vídeo: en 1080p. Compatible con cables HDMI, componentes, S-Video y compuesto.

Audio: AV de 6 canales PCM a través de HDMI.

Memoria: memoria flash interna. Opción de expasión mediante tarjeta SD o con un disco duro USB.

CPU: Microprocesador multinucleo IBM Power.

GPU: AMD Radeon Alta Definición.

USB: 4 puertos 2.0



1 SEGUNDA PANTALLA

La pantalla mostrará menús o mapas de los juegos, se convertirá en las herramientas del protagonista o mostrará otras perspectivas de la acción.





2 LOS MANDOS DE Wii

serán compatibles con la consola. Y los combinaremos con el mando de Wii U para conseguir novedas experiencias multijugador.



3 CON SU LÁPIZ TÁCTIL

Igual que en DS o 3DS (y aunque el mando no será una consola portátil autónoma, que quede claro), usaremos un stylus para cosas como dibujar... y ver el resultado en la pantalla del mando o en nuestra tele.





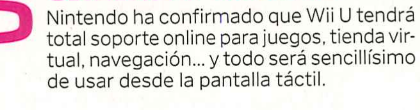
4 JUEGO EN EL MANDO

Como lo oyes. Al menos en algunos juegos, podremos pasar la acción al mando y seguir jugando en su pantalla HD de 6,2 pulgadas mientras otros ven la televisión...



5 ONLINE Y TÁCTIL

Nintendo ha confirmado que Wii U tendrá total soporte online para juegos, tienda virtual, navegación... y todo será sencillísimo de usar desde la pantalla táctil.





6 MOVIMIENTO TOTAL

El mando lleva giroscopio y acelerómetro. Es decir, tendrá todas las posibilidades de detección de movimiento del mando Wii Plus y la 3DS.

LIGERO Y CON PANTALLA HD, EL MANDO MARCARÁ LA DIFERENCIA.



Esta es la consola. Vendrá con un mando (que no tendrá autonomía para jugar sin ella).

LOS JUEGOS CONFIRMADOS

No fueron jugables, pero esta es la primera lista que manejamos de títulos confirmados.

- Dark Siders II (THQ)
- Tekken (Namco Bandai)
- Batman Arkham City (Warner)
- Assassin´s Creed (Ubisoft)
- Ghost Recon Online (Ubisoft)
- Dirt (Codemasters)
- Alien Colonial Marines (SEGA)
- Metro Last Light (THQ)
- Ninja Gaiden 3 (Tecmo)
- LEGO Cities (Warenr)
- Battlefield 3 (Electronic Arts)
- Smash Bros. (Nintendo)
- Pikmin 3 (Nintendo)
- Killer Freaks (Ubisoft)



New Super Mario Bros. Mii fue una demo. ¿Quizá será un juego?

Los bombazos que vienen a 3DS, Wii y DS

La saga Mario da el salto a las 3D, Zelda saca el MotionPlus, Layton tiene nuevos casos...

Mario Kart 3D

El rey de las carreras multijugador incluirá karts subacuáticos, saltos en ala delta, un online para ocho jugadores... ¡y llegará antes de Navidad!

NINTENDO 3DS



+ info
Género: Carreras
Lanzamiento: Finales de 2011
Compañía: Nintendo
Otros datos: Retro Studios, creadores de la trilogía Metroid Prime y Donkey Kong Country Returns, están colaborando con Nintendo en el desarrollo del juego. De hecho, se han encargado de diseñar algunos de los nuevos circuitos, lo que supone una garantía de diversión y calidad.

Derrapar como locos, lanzar caparazones a mansalva y freír a nuestros rivales con un rayo mientras los adelantamos de un plumazo en la curva final, son sensaciones a las que ya estamos acostumbrados los nintenderos. Sin embargo, nunca habíamos jugado a un Mario Kart en 3D, ni habíamos visto tantas novedades como las que aportará esta entrega.

¡Por asfalto, mar y aire!

La primera sorpresa que nos hemos llevado es la enorme versatilidad de los nuevos karts, que desplegarán un ala delta para prolongar la duración de los saltos, y activarán una hélice trasera para sumergirnos e impulsarnos en los fondos marinos. Al salir de nuevo a la superficie, las gotas de agua salpicarán la pantalla hasta que se sequen. Además, por primera vez podremos personalizar nuestros karts, cambiando elementos como las ruedas, la carrocería y los adornos con un sencillo editor.

En cuanto a los nuevos circuitos, hemos visto algunos tan chulos como un mundo lleno de tuberías y rampas, un lago rodeado de molinos y globos aerostáticos, y un circuito ambientado en el gran Donkey Kong Country Returns. Por supuesto, también habrá un buen surtido de circuitos retro, y muchos estarán sacados de las versiones Wii y DS.

Otra novedad será la recolección de monedas en las carreras, un desafío más para picarnos en el "multi" local y online, que admitirá hasta ocho jugadores a la vez. Y como guinda, descargaremos nuevos contenidos vía Spotpass.



Customizar algunas partes de los karts permitirá adaptar sus características a las habilidades de cada jugador. Será el primer Mario Kart que permita hacer esto



La sensación de profundidad 3D nos ofrecerá vistas así de impresionantes, junto a esa explosión de color tan propia de la saga.

PODREMOS PLANEAR EN EL AIRE, SUMERGIR LOS KARTS EN EL AGUA Y EDITARLOS A NUESTRO GUSTO.



Habrá que dirigir el ala delta del kart para pillar todas las monedas posibles.





La variedad de circuitos mezclará nostalgia y novedad, en un viaje a través los mejores juegos del universo Nintendo.

Más Juegos para 3DS

KID ICARUS: UPRISING

Shooter | Nintendo | Finales 2011

Esta esperada aventura mitológica con toques de shooter en tercera persona, tendrá multijugador online y hará uso de la Realidad Aumentada. Cada vez tiene mejor pinta...



PAPER MARIO

RPG | Nintendo | 2012

La saga retomará las batallas por turnos, en las que recortaremos a los enemigos con unas tijeras o usaremos un ventilador para que se los lleve el viento. Las 3D le sentarán de lujo.



STAR FOX 64

Shooter | Nintendo | Otoño

La versión remasterizada de Lylat Wars traerá "multi" local para 4, usará la cámara para incluir nuestras caras, y el giroscopio para mover la nave. ¡Y vendrá doblado al castellano!



SIMS 3: ¡VAYA FAUNA!

Simulador | EA | Otoño

Gatos y caballos se sumarán a un juego mucho más completo, que usará el podómetro de 3DS para ganar puntos Karma y el StreetPass para intercambiar mascotas.



Veremos nuevos enemigos, tipos de bloques, ambientes, trajes...

Las plataformas más altas darán una sensación de vértigo nunca antes vista.

El traje de mapache servirá para prolongar los saltos, y el movimiento de coletazo equivaldrá al supergiro de Mario Galaxy.

Los combates con Bowser serán todo un alarde de efectos, texturas y animaciones, que parecerán salirse de la pantalla.

Super Mario 3D

El plataformas más ansiado por todo jugón viviente llegará antes de que acabe el año, y mezclará lo mejor de Super Mario Galaxy y Super Mario 64.

NINTENDO 3DS



+ info

Género: Plataformas
Lanzamiento: Finales de 2011
Compañía: Nintendo
Otros datos: Será el Mario más variado y ecléctico, ya que reunirá ideas de toda la saga.

Menudas Navidades nos esperan... Por si acaso sus karts se quedan sin gasolina, Mario vendrá preparado para vivir una nueva aventura de las que hacen época, sobre todo, porque será su primer salto al mundo de las 3D estereoscópicas. Esto nos ayudará a percibir las distancias reales entre las plataformas, y si lo unimos al comodísimo control del stick, el grado de precisión va a ser inmejorable.

¡Vuelve Mario mapache!

Será una de las principales novedades. El traje Tanooki, rescatado de Super Mario Bros 3, nos permitirá tomar carrerilla y flotar en el aire mientras atacamos a coletazos, aunque descubriremos muchos más trajes y poderes a través de sus imaginativos mundos. Por supuesto, Bowser volverá a ser nuestro enemigo número uno, pero el Rey de los Koopas no nos lo pondrá nada fácil. Algunos goombas también tendrán la cola de mapache, otros formarán torres andantes, y las Floro Pirañas nos escupirán tinta negra a la pantalla.

Pero lo que de verdad nos tendrá pegados a nuestra 3DS será la sabia mezcla de estilos plataformeros. Así, predominarán las fases 3D a lo Mario Galaxy, pero también se alternarán con momentos de avance lateral 2D, al estilo New Super Mario Bros.

Tampoco faltarán los barcos pirata, los desafíos de habilidad o las clásicas fases de bonus, repletas de estrellas por recolectar. ¡Te esperamos, Mario!





Las fases 2D se intercalarán con el desarrollo 3D de una forma muy vistosa y natural.

Luigi's Mansion 2

Luigi se enfrentará a sus fantamsas en una secuela "encantadora" y en 3D.

NINTENDO 3DS

Luigi's Mansion 2

+ info

Género: Aventura
Lanzamiento: Principios 2012
Compañía: Nintendo/Next Level Games
Otros datos: Está siendo desarrollado por Next Level Games, el equipo detrás de Mario Strikers Charged Football y el genial remake de Punch-Out!, para Wii.

Cuando nació Gamecube, Luigi protagonizó su primera aventura en solitario, aunque no se sintió solo precisamente... Aquella mansión estaba llena de fantasmas, a los que debíamos atrapar con una aspiradora. Diez años después, 3DS recibirá la visita de este "cazafantasmas".

Novedades del más allá

Para empezar, esta vez no exploraremos una mansión, sino varias, con sus propios tipos de fantasmas, cofres y puzles. Además de aprovechar la profundidad 3D para descubrir los secretos de cada habitación, usaremos el giroscopio para mirar por las ventanas, la táctil para consultar el mapa... ¡y mirad qué gráficos!



El Profesor Fesor volverá a ser nuestro guía "espiritual".



Los efectos de luz crearán una atmósfera inquietante.

Más Juegos para 3DS



ANIMAL CROSSING

Simulador social	Nintendo	2012

Como la vida misma. Así será el Animal Crossing más completo de la saga. La libertad de exploración será total, y podremos decorar nuestra casa con un sinfín de objetos, aunque los menos adinerados vivirán en tiendas de campaña. Los personajes presentarán un aspecto mucho más pulido y redondeado, y su nueva variedad de acciones nos permitirá cazar mariposas o abejas con sumo sigilo, recoger setas e incluso disfrazarnos de algún personaje nintendero... Aunque aún no se han detallado, las conexiones Streetpass y Spotpass serán una fuente constante de contenidos.





Tal como muevas el mando, se moverá la espada de Link. Combates realistas y apasionantes.





El juego narrará la forja de la Espada Maestra y los hechos que precedieron a Ocarina of Time.

Zelda Skyward Sword

Fantástico control de moviento y gráficos increíbles para la aventura donde dará comienzo la leyenda. Con este juego, Link tocará el cielo...

Wii



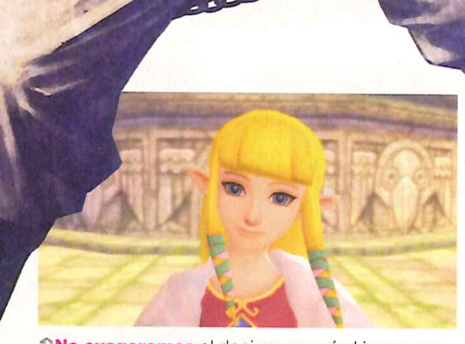
+info

Genero: Aventura
Lanzamiento: Navidades 2011
Compañía: Nintendo
Otros datos: Sólo se podrá jugar con mando Wii Plus (o con mando normal + WiiMotion Plus).

Si pensabas que, tras el lanzamiento de Wii U, nuestra Wii quedaría un poco apartada, cambia de opinión. El nuevo Zelda es increíble, quizá el mejor juego de la historia de la máquina. La trama nos trasladará al comienzo de la saga, así que veremos a las primeras encarnaciones de Link y Zelda. Y nuestra misión no será otra que forjar la mítica Espada Maestra.

Volando sobre Hyrule

¿Dónde vivieron los primeros Link y Zelda? Pues es una isla flotante rodeada de un mar de nubes, por que el volaban sobre magníficos pájaros de plumas de colores. Efectivamente, volaremos (y hasta combatiremos) a lomos de estas monturas, y con ellas bajaremos hasta Hyrule, el extenso país bajo la isla. Un mundo lleno de peligros que combatiremos con nuestra espada. El uso del mando Wii Plus da una sensación de realismo total, y será fundamental fijarnos en las técnicas de combate de nuestros enemigos para contraatacar lanzando estocadas en vertical u horizontal... Además, la espada estará poseída por un espíritu: apuntando con ella (con el mando), será un detector para encontrar secretos. Y, en general, el manejo de cada objeto con el control de movimiento, como en el caso del látigo, hará que el juego se sienta de una manera única.



No exageramos al decir que será el juego con mejores gráficos de la historia de Wii.



Rayman Origins

Otro mito plataformero vuelve a las 2D, con mucho humor y partidas para 4 jugadores.

Wii



+info
Genero: Plataformas
Lanzamiento: Navidad 2011
Compañía: Ubisoft
Otros datos: Será un homenaje al héroe. Según avancemos cogeremos piezas que revelarán su origen.

Siguiendo los pasos de Mario o Donkey, el héroe de Ubisoft protagonizará un plataformas 2D con una gráficos de estilo dibujo animado que serán una auténtica obra de arte. 60 niveles hechos para saltar y que podremos revisitar para descubrir nuevas zonas según vayamos consiguiendo habilidades como, por ejemplo, bucear.

¡Y multijugador!

Pero la gran sorpresa será el modo mulrijugador: hasta 4 personas podremos jugar a la vez en los papeles de Rayman, su inseparable Globax y dos magos Teesies, para cooperar o competir... Aunque más vale que aúnes es fuerzos si quieres superar a jefes gigantes como un gólem o una planta carnívora.



Las partidas para 4 jugadores serán un completa locura.



Gráficos preciosos y buen humor serán otras de sus bazas.

Más Juegos para Wii

KIRBY

Plataformas | Nintendo | Otoño 2011

La bola rosa volverá a Wii con un juego aún sin título oficial que también apostará por las partidas para 4 jugadores: Kirby, Meta Knight, King Dedede y Waddlede recorrerán mundos plataformeros en 2D. Y Kirby tendrá nuevas superhabilidades alucinantes.



SKYLANDERS

Aventura | Activision | Finales 2011

Esta aventura de acción vendrá acompañada de El Portal, un periférico que se conectará a Wii, y 3 muñecos Skylander. El personaje que pongamos sobre el portal será con el que juguemos. Y se lanzará una colección de 30.



↻**Al comienzo de la aventura,** Emmy será la asistente de Layton. Pero el juego narrará como el profesor conoce al intrépido Luke.

↻**El Profesor viajará** a la ciudad de Mist Halley, amenazada por un misterioso fantasma... y recreada en escenarios muy detallados.

Layton and the Last Specter

¿Quieres saber cómo se conocieron Layton y Luke? Pues entonces no puedes perderte un juego con 170 puzles nuevos y la historia más terrorífica de la saga. ¡Cuidado con la sombra fantasma!

NINTENDO DS



+info
Genero: Puzles
Lanzamiento: Otoño de 2011
Compañía: Level 5
Otros datos: Este es el primero de una nueva trilogía de juegos de Layton para Nintendo DS.

El cuarto juego para DS del famoso profesor será una precuela: contará uno de los primeros casos de Layton y cómo conoció a su inseparable ayudante Luke. La acción se desarrollará en Mist Halley, una villa que las leyendas aseguran protegida por una sombra fantasma que acude siempre al sonido de una flauta mágica. Pero algo extraño ha pasado: el fantasma vuelve a la vida pero ahora quiere destruir Mist Halley. Layton tendrá que descubrir por qué con la ayuda de Luke y su asistente Emmy.

No es un juego... son dos

La trama se detallará mediante las escenas de anime más bonitas de la saga. Y el desarrollo será el que conocemos y amamos: exploraremos los escenarios con el stylus, hablaremos con otros personajes y tendremos que resolver 170 puzles usando la pantalla táctil. Pero, además, en la versión japonesa este título venía con una sorpresa alucinante: una juego de rol inédito ambientado en el Londres del siglo XIX donde se desarrollan las aventuras de Layton y que estaba habitado por personajes de las tres entregas anteriores de la saga. Nosotros creábamos al protagonista y nuestro objetivo era labrarnos una vida en la ciudad cumpliendo las tareas que nos encarguen. Aún no se ha confirmado, pero esperemos que este juego de rol esté incluido en la versión europea. Eso sí, para disfrutarlo muy probablemente tendremos que acabar primero la aventura principal.



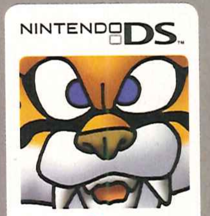


↻**Nos esperan 170 puzles** que retarán nuestra memoria, capacidad de observación, de cálculo...

DQ Monsters Joker II

Prépárate para explorar un nuevo mundo lleno de monstruos para coleccionar...

NINTENDO DS



+info
Genero: RPG
Lanzamiento: Agosto de 2011
Compañía: Square Enix
Otros datos: Los combates multijugador serán tanto en red local como por internet vía Wi-Fi.

Un rayo golpea tu nave y caes en una misteriosa isla. Para escapar de ella tendrás que encontrar a todos los pasajeros... y la única manera de lograrlo será explorarla e ir cazando los monstruos que la habitan para formar con ellos equipos de combate.

Más de 300 monstruos

En el nuevo Dragon Quest Monster Joker II habrá más de 300 monstruos por coleccionar y con los que formar equipos para luchar en combates por turnos. Además, será posible personalizar a las criatura con 240 habilidades distintas y sintetizar nuevas criaturas mezclando dos de nuestros monstruos. ¿Crees que podrás formar un bueno equipo de combate y destacar en las batallas online?



Recorre el mundo y recluta monstruos. ¿Qué más quieres?



Con en todos los DQ, los diseños serán de Toriyama.

Más Juegos para DS

SUPER FOSSIL FIGHTER

Estrategia | Red Ent. | Navidad 2011

Encuentra fósiles de dino, límpialos con el stylus y úsalos para crear poderosos Vivosaurios. Luego forma un equipo con tres que te molen y lanzarte a pelear por turnos. Tú solito o en partidas para cuatro jugadores.





KIRBY MASS ATTACK

Plataformas | Nintendo | Septiembre

Un mago ha dividido a Kirby en 10 pequeñas versiones de sí mismo, ¡y las manejas a todas con el stylus! Lanza golpes combinados y usa al número exacto de Kirbys para cada desafío.





Nintendo eShop

Desde el pasado 7 de junio, la nueva tienda virtual es una realidad en 3DS. Y además de navegador y juegos, ofrece unas cuantas sorpresas...

La tienda eShop ya ha arrancado. Y la primera impresión no podía ser más positiva. Descargarse a toda velocidad la nueva **Pokédex 3D** (completamente gratis) y hacer lo propio con uno de los clásicos del videojuego más queridos, **Excitebike**, adaptado a 3D (también gratis), es como para estar contentos y felices.

Tienda, navegador, Spotpass

La actualización recibida el día 7 de junio no sólo habilitó la Nintendo eShop, sino que también dio vida a las descargas por Spotpass y puso en funcionamiento el navegador de internet. Por supuesto, para las tres cosas necesitas una conexión Wi-Fi, aunque no accedes a ellas del mismo modo. Las descargas **Spotpass** tienes que habilitarlas en desde el menú de Configuración de Internet. Una vez activado, puedes recibir descargas automáticamente en cualquier momento. Pronto habrá una aplicación gratuita de cortometrajes para ver vídeos, avances de pelis en 3D...

Respecto al navegador, lo tienes disponible en el menú de iconos de la parte superior, con forma de globo. Entra, selecciona buscador entre Google y Yahoo, y a recorrer la red se ha dicho.

Pero sin duda la **tienda** es el verdadero centro de la cuestión. Se accede a ella pinchando en el icono con forma de bolsa desde el menú y, tras unos segundos de carga, nos descubre un nuevo universo de contenidos. En esta primera actualización, queda clara la estructura de descargas a las que tendremos acceso:



En Noticias estarás al día de las novedades que lleguen a la eShop: programas, vídeos...



La eShop informará de los juegos recién estrenados para 3DS. Podrás ver pantallas, acceder a los datos principales y ver algunos trailers.

- **Información de juegos disponibles para 3DS.** Puedes ver pantallas y críticas de títulos en las tiendas, como Street Fighter, Pilotwings o DoA Dimensions.
- **Trailers de próximos estrenos.** Ocarina of Time eclipsa al resto de novedades, pero también podrás ver un tráiler del espectacular Dead or Alive Dimensions.
- **Aplicaciones.** Y la primera es nada



La eShop quiere reunir las funciones de la tienda virtual y el Canal Nintendo en tu 3DS. Comprar, jugar, avanzar estrenos...

menos que Pokedex 3D, más que una herramienta para disfrutar como nunca de tus Pokémon Blanco y Negro.

- **DSi Ware.** Amplia biblioteca con todos los títulos de la tienda virtual, con precios entre 2 y 15 Euros. Podrás transferir los juegos que ya hayas comprado desde Nintendo DSiWare.
- **3D Classics.** Títulos clásicos adaptados a las 3D. El show comienza con un mito, Excitebike. Consíguelo gratis hasta el 7 de julio.

Envía críticas de tus juegos favoritos, y entérate de la puntuación que dan otros usuarios.

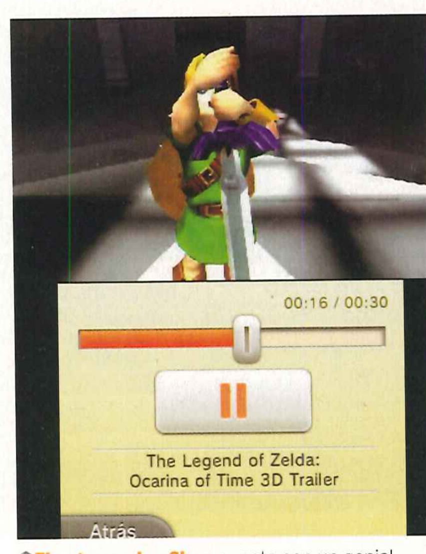
- **Consola Virtual.** Con títulos originales de Game Boy y Game Boy Color, disponibles desde 3 Euros. Los primeros son Super Mario Land, Tennis, Alleyway y Zelda Links Awakening.

Para comprar en la eShop necesitas añadir fondos, es decir cargar dinero en tu cuenta. Y para ello tienes dos opciones: Nintendo eShop Card (que estará disponible a finales de junio) o tarjeta de crédito (VISA o MasterCard).

Conectividad total

El menú de la eShop se estructura en dos partes. Por un lado, hacia la derecha de la pantalla tienes la parte "descargable", con vídeos, juegos y pantallas de estrenos. Pero fíjate que a la izquierda hay otra especie de menú con unos iconos diferentes. Desde aquí puedes acceder a un **menú de configuración**, para ver las actualizaciones disponibles, movimientos de cuentas, programas descargados... A continuación, la opción de **Añadir fondos** es la que debes pinchar para "cargar" tu cuenta con dinero. Justo después está **Enviar críticas**, que te encantará porque sirve para hacer llegar tus opiniones de juegos que hayas probado durante al menos 1 hora. Esas opiniones reflejan cosas como si crees que lo juegan más hombres o mujeres, su edad, perfil de usuario, si requiere muchas horas y por fin tu valoración. Con las opiniones de todos los usuarios se confecciona un ranking.

Siguiendo con el menú, puedes configurar tus **Títulos interesantes, Buscar programas**, consultar **Clasificaciones** o estar al tanto de las **Novedades**. Por fin, un icono azul con el nombre Noticias te pondrá al día de las novedades: opciones de pago, estrenos... Y recuerda que Nintendo eShop será actualizada con nuevos contenidos cada jueves.



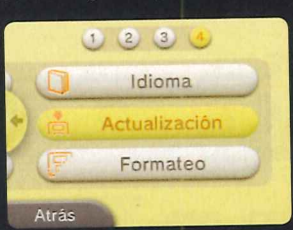
El estreno de eShop cuenta con un genial tráiler avance de Ocarina of Time de 3DS.

Paso a paso...

Qué tienes que hacer para entrar en el universo de la nueva Nintendo eshop.

ACTUALÍZATE

Entra en el menú de configuración de la consola y selecciona **Otras Opciones**. Ve hasta la pestaña de Actualización y haz click en ella. Estás a punto de descubrir un nuevo universo. Pero paciencia, la actualización es larga. Aunque desde luego compense...



MIRA, TIENES UN NUEVO ICONO...

Una vez actualizado, en el menú HOME te aparecerá un nuevo icono. Busca esa bolsa de regalo en el menú y haz click sobre ella. Ya sabes: debes estar conectado a internet.

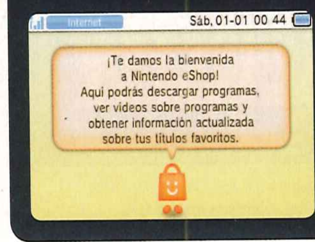


LA TARJETA SD

El funcionamiento de la tienda necesita que tengas una **tarjeta SD** en la consola. Al conectarte a la eShop se crean una serie de datos adicionales que se graban en ella. Además, es necesaria para las descargas.

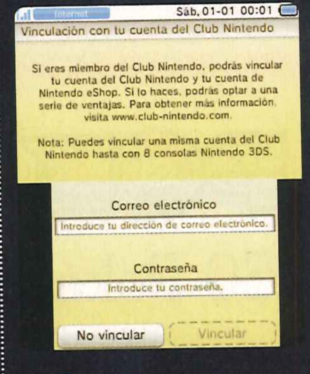
QUÉ COSAS PUEDES HACER AQUÍ

Cuando entres, una simpática bolsa con ojos te dará la bienvenida y te explicará qué puedes hacer: descargar programas, ver vídeos, obtener información sobre juegos... Después te pedirá autorización para obtener notificaciones de la eShop, incluida información comercial, a través de spotpass; y también, si deseas compartir tus opiniones con otros usuarios y recibir las suyas. ¿Todo OK?



CLUB NINTENDO

Si perteneces al Club Nintendo, puedes vincular ambas cuentas. Basta una dirección de email y una contraseña para obtener muchas ventajas...



¿CÓMO FUNCIONA?

Olvídate de los puntos Wii que usabas en WiiWare, aquí se funciona con dinero: bien a través de una eShop Card, bien a través de tarjeta de crédito. Puedes aumentar tu saldo en cualquier momento. El proceso es sencillo y seguro. No va más allá de lo que supone comprar en cualquier página segura de internet. De momento los precios son bastante asequibles (3 ó 4 Euros) y algunas de las primeras descargas son gratis.



MI COMPRA

Cuando te descargues cualquier juego o aplicación, busca este icono con forma de caja de regalo en el menú. Haces click y ya es tuyo. Siempre podrás ver la factura y el saldo que te queda para otras compras.



Primeras descargas para disfrutar la eShop

Esto es lo que encontrarás disponible en la Nintendo eShop cuando la actives en tu consola. Pokédex 3D y un rediseñado Excitebike son los primeros imprescindibles, y salen gratis.



150 Pokémon en 3D

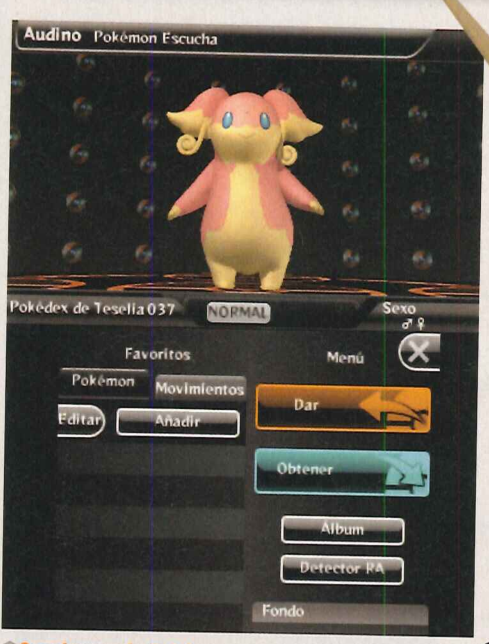
Es la primera gran enciclopedia en 3D de Pokémon. Es gratis. Y te permitirá coleccionar a los nuevos 150 Pokémon de Blanco y Negro junto a la información más detallada sobre ellos. ¿Solo eso? Qué va. Para empezar no te hace falta tener el juego, y puedes disfrutar de su vista en 3D desde todos los ángulos. Además, cada Pokémon cuenta con un código de R. A.individual, con el que hacerle cobrar vida en 3D. Con esto puedes hacer cosas como crear escenas con distintos Pokémon, pedirle a un amigo que te haga una foto junto a tu Pokémon favorito, ver animaciones de los Pokémon y persuadirles para que realicen acciones especiales manejando objetos. Al descargar la aplicación tendrás 16 Pokémon disponibles; podrás conseguir los 134 restantes así: conectando con las 3DS de tus amigos, leyendo los códigos de R.A. diseñados para Pokédex 3D o a través de la función Spotpass.



Rota la imagen del Pokémon 360º para disfrutar de cada detalle desde todos los ángulos.



Busca, ordena y filtra como quieras todos los datos de cada Pokémon, para conocer sus estadísticas, nivel de evolución...



Consigue más Pokémon conectando con las 3DS de tus amigos o descargándolos por Spotpass.

Navegador

Ya puedes navegar por Internet con 3DS de la forma más rápida y sencilla. El nuevo software cuenta con bastantes ventajas: por ejemplo, puedes pulsar HOME en cualquier momento en un juego y salir a Internet para buscar ayuda. Al salir, volverás al mismo punto donde lo dejaste. Además, te permitirá ver imágenes 3D en web habilitadas para ello, y descargar fotos 3D o subirlas tú mismo.



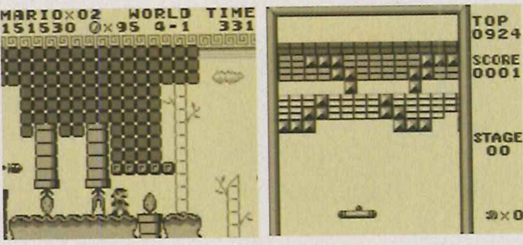
Navega por Internet de forma rápida e intuitiva con 3DS.

Consola Virtual

El estreno del catálogo no podía ser más "fanboy". El protagonismo se lo llevan tres títulos de Game Boy y uno de Game Boy Color. De la primera, los adictivos Super Mario Land (4 Euros), Tennis (3 Euros) y Alleyway (3 Euros). Es tiempo de rendir homenaje a los clásicos, y como estos tres pocos. Especialmente lo de Mario Land, que no se lo puede uno perder. Respecto al juego de GB Color, hablamos nada menos que de Legend of Zelda Links Awakening DX, un imprescindible por 6 Euros.



Links Awakening de GBC, ya disponible por sólo 6 Euros.



Super Mario Land por 4 Euros, no te lo puedes perder.

Alleyway es uno de los puzzles más adictivos de GB.

3D Classics Excitebike

Hasta el 7 de julio, Excitebike estará disponible en 'formato 3D' totalmente gratis. No te lo pienses y descarga este clásico de NES que no sólo te ofrece toda la profundidad de juego, sino además un completo editor con el que diseñar hasta 32 circuitos. A la hora de probar tu habilidad dando saltos con la moto, podrás competir en solitario contra pilotos controlados por la consola.



Salta y... ajusta la dirección en tu caída o acabarás rebotando por el circuito. Desafíate a ti mismo o planta cara a otros pilotos.



Ajustando la intensidad del efecto 3D conseguirás mayor profundidad de escenario.

En nuestra opinión



Juan Carlos García

"Es un comienzo espectacular, sobre todo para los fans de Pokémon y los que gusten de los contenidos más retro. Ahora hay que seguir alimentando la tienda con aplicaciones que la hagan imprescindible."



Gustavo Acero

"Con eShop y la variedad de contenidos descargables de 3DS, Nintendo abre un nuevo abanico de posibilidades que se irá ampliando con aplicaciones y juegos para todos los gustos."



Ruben Guzmán

"Ahora disfrutamos del esplendoroso pasado portátil de Nintendo con la Consola Virtual y las revisiones de clásicos en 3D. Y eso, por no mencionar los juegos nuevos...".

Novedades



Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación


EDAD RECOMENDADA

VIOLENCIA

DISCRIMINACIÓN

LENGUAJE SOEZ

SEXO DROGAS MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.





PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS




CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.




NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN




SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...






REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE





STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



Zelda Ocarina of Time 3D

NINTENDO 3DS

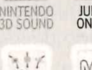
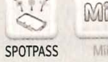


- Aventura
- Nintendo
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 45,95 €
- 17 de junio
- Argumento

Ganon busca la Trifuerza para y convertir el país de Hyrule en un reino oscuro y terrorífico. Y sólo el joven héroe Link puede impedirlo.




REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE



STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

Bienvenidos al renacer de la Leyenda de Zelda.

Como Link cuando empuña la Espada Maestra, Ocarina of Time ha viajado en el tiempo y, desde el cartucho original lanzado en 1998 para Nintendo 64, se ha reencarnado en el juego estrella de 3DS en este 2011. Una decisión arriesgada por parte de Nintendo, sin duda, hacer un remake del que muchos consideran **el mejor juego de todos los tiempos**. Ocarina of Time dictó los caminos que luego siguieron todas las aventuras tridimensionales en tercera persona. Sus mecánicas, que en su momento eran innovadoras y sorprendentes, se han copiado hasta el infinito. ¿Ha perdido el juego, por lo tanto, frescura? Ni un ápice: así de mágico sigue siendo.

¡Despierta, Link, despierta...!

Hasta que llegue a Wii el nuevo Zelda Skyward Sword, supuesta precuela, se considera que los hechos narrados en Ocarina of Time son **el principio de la saga**. Por lo tanto, es perfecto para introducirse en ella: conocerás a Link (como en todos los Zelda, puedes rebautizarle y ponerle el nombre que quieras) un niño huérfano criado en el bosque de Kokiri y al que, de la noche a la mañana, se le encomienda la misión más





El viaje del héroe es la base del argumento de Ocarina of Time: Link debe recorrer el extenso país de Hyrule para detener a Ganon. Y, en su camino, pasará de niño a héroe.



Volcanes, lagos, desiertos, bosques... En los paisajes de Hyrule viven diversas razas y muchos personajes con los que hablar. Sus historias aportan magia y profundidad.

En 3D... y táctil

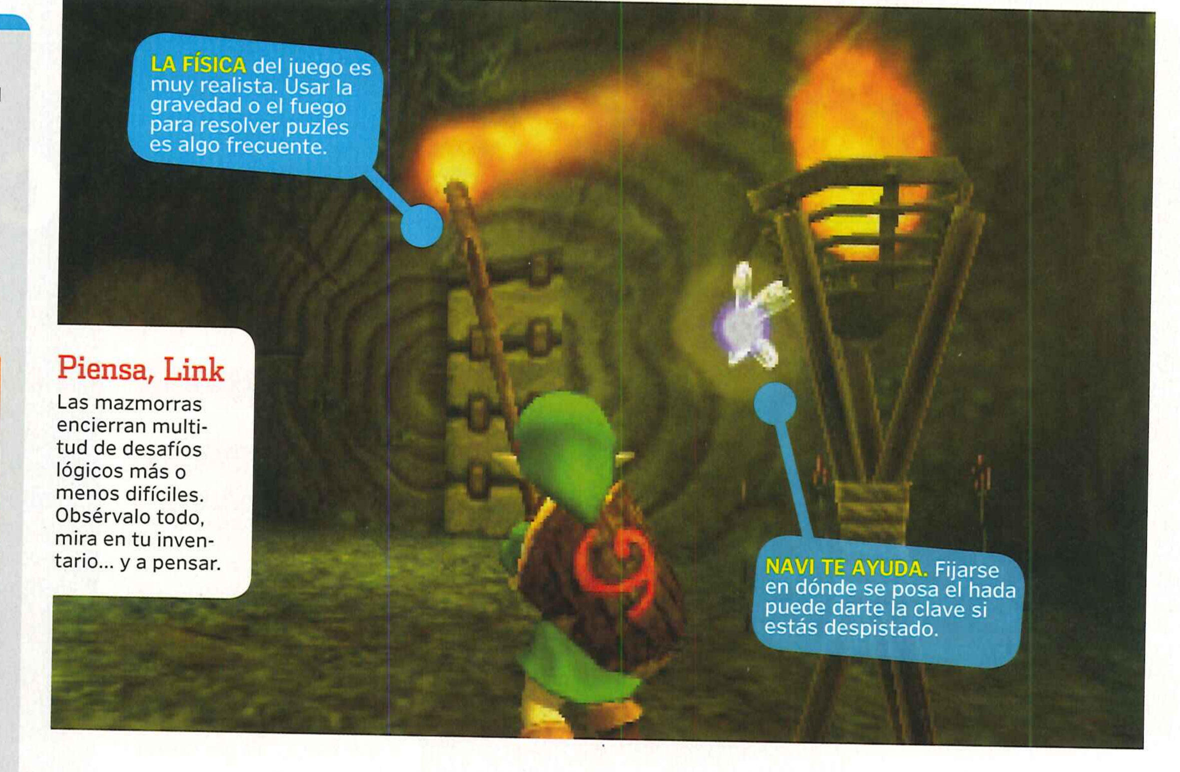
Además de un efecto 3D alucinante, el juego ofrece otra mejora importante con respecto a la versión de N64: la pantalla táctil agiliza mucho el manejo de los menús. El stick y los botones quedan para manejar a Link, mientras que con la táctil asignamos objetos a los botones, seleccionamos el mapa, pasamos a la vista subjetiva, escuchamos consejos de Navi o sacamos la Ocarina. Casi todo con un solo toque.



Las tres pestañas inferiores permiten acceder al mapa y los dos inventarios de Link. Al tocarlas, se pausa la acción.



Hay accesos directos a la visión subjetiva, a la Ocarina y a un par de objetos que seleccionemos. Toca una vez y ya.



Piensa, Link

Las mazmorras encierran multitud de desafíos lógicos más o menos difíciles. Obsérvalo todo, mira en tu inventario... y a pensar.

trascendente: impedir que el malvado Ganon consiga la Trifuerza, el objeto de poder nacido de las 3 diosas que crearon el mundo y que le permitirá conquistar **el país de Hyrule**. Un viaje que, en este remake, se mantiene intacto. Sí, los gráficos han mejorado mucho, se han añadido las 3D visuales y con la pantalla táctil manejamos con más comodidad los menús. También se han incluido **modos extra** que añaden duración al juego, y se ha **traducido** al castellano. Pero el desarrollo y la trama son los mismos... por fortuna para nosotros.

Mira donde luchas...

Una de las razones que hace este viaje tan maravilloso es la misma tierra de Hyrule. Un país con un lago, un volcán, una castillo, un desierto, un bosque... En Hyrule el día sucede a la noche, y en nuestro viaje descubrimos una a una estas nuevas zonas, en las que habitan montones de personajes que nos cuentan su historia y dirigen nuestro camino hacia la siguiente mazmorra. En estos **oscuros laberintos** encontramos los sellos de poder necesarios para detener a Ganondorf, pero antes hay que **pelear con terribles monstruos**, superar zonas de plataformas y resolver puzles de complejidad diversa en los que la física del juego, excelente aún hoy, es bastante importante. Cada mazmorra tiene sus características: desde los pisos inundados del Templo del Agua a la oscuridad que puebla el Templo de las Sombras. Y, si las primeras son sencillas, según avanzamos aumentan en complejidad hasta convertirse en auténticas **obras**



Edición Especial

Nintendo ha lanzado en Europa 7.500 unidades de esta edición, que incluye un póster y caja dorada. ¡Corre a por ella!

LA IDENTIFICACIÓN CON EL PROTAGONISTA ES TOTAL: NOSOTROS SOMOS LINK.



Epona es la montura de Link. Basta con tocar la Ocarina para que acuda a su lado.



El sistema de combate es excelente: fijas a los enemigos y te desplazas a su alrededor lanzando espadazos y esquivando los ataques.



El castillo de Hyrule, morada de Zelda y su familia (y construido con los impuestos de todos los hyrulenses), luce de maravilla en 3D.

La Ocarina es casi un instrumento real

Con su Ocarina, Link toca melodías mágicas que va aprendiendo y que producen efectos como hacer llover o cambiar del día a la noche. Se toca con los botones y podemos hacer música real con ella.



maestras del diseño de videojuegos y quizá en las mejores de la historia de la saga. Cada vez que vayas a entrar en una, te recorrerá un escalofrío de miedo y placer sólo pensando en los desafíos que puedes encontrar en ella.

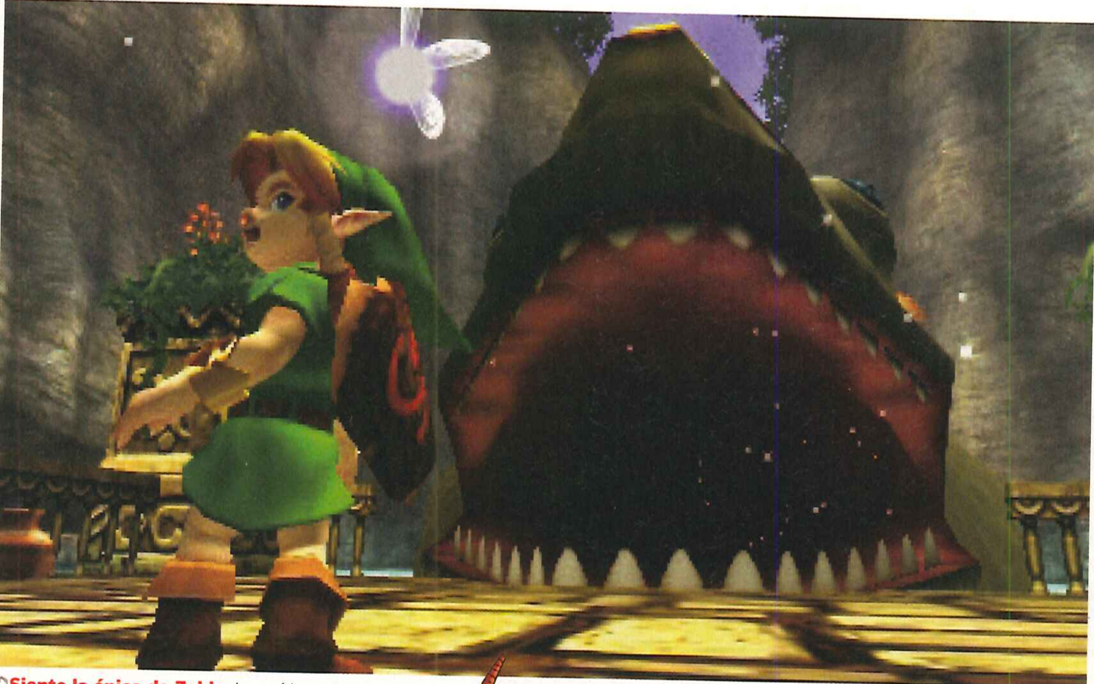
Enamorado de Hyrule

Tan apasionante como superar las mazmorras es explorar el mundo exterior de Hyrule. Sus habitantes te cuentan sus pequeñas y, en muchas ocasiones, **inolvidables historias.** ¿Quién es padre del tipo solitario de Kakariko? ¿Serás capaz de superar la sobrenatural carrera que te propone Dampé el Enterrador? Si les haces caso, si accedes a sus pequeñas búsquedas o participas en los minijuegos que te proponen, ganarás recompensas. Y es que en cada rincón de Hyrule te aguarda una sorpresa. Puede ser un desafío para atrapar rupias sumergidas en un tiempo límite, o pescar un pez más grande, o ganar una carrera a un cartero. Ocarina of Time tiene tantísimas cosas dentro, tantas mecánicas y secretos, que ni siquiera hace falta repetirlas: en cada zona encontrarás pruebas distintas, con lo que, de principio a fin, el juego **no deja de sorprender**. Y si en un determinado momento ves un secreto al que no puedes acceder, tranquilo. Probablemente te falta el objeto o habilidad que te necesitas para alcanzarlo. Vuelve más tarde y será tuyo. Este es, sin duda, otro de los grandes atractivos del juego: la

HYRULE ES UN MUNDO VIVO, QUE CAMBIA Y ESTÁ LLENO DE PERSONAJES.



Ganon es el mal. El villano de videojuego más amenazador jamás creado.





Siente la épica de Zelda. Los vídeos, hechos con el motor del juego, son todo un ejemplo de cómo narrar una historia.



Este es Link pescando un pez. Sí, es un minijuego, y Ocarina está lleno de ellos. Desde pequeñas pruebas a búsquedas por todo Hyrule.



Un fagmento de corazón suele ser la recompensa. Hay 44 ocultos y, con cuatro, Link gana un nuevo contenedor de vida.

No diga superguía, diga piedras Sheika

En cada zona del mapa hay una piedra Sheika con una abertura en la base. Si entras por ella, Link verá retazos del futuro, que en realidad son pistas sobre cómo superar puzles, batallas con jefes... ¡En tu mano está verlos!





manera en la que **Link va ganando habilidades** a medida que avanzamos. Además de aumentar sus contadores de vida en forma de corazón, iremos consiguiendo nuevas armas: desde la primera, el tirachinas, a otras más poderosas como **el arco o el martillo**. O herramientas de enorme utilidad, como un gancho retráctil que nos permite elevarnos y alcanzar zonas ocultas... Cada uno de estos objetos nos abre nuevas posibilidades, enriqueciendo un desarrollo con ideas sin fin. Y eso que todavía no te hemos hablado de **Epona**, la yegua de Link. Correr con ella por la campiña es un placer, o disputar carreras en el rancho Lon-Lon, o llamarla siempre que queramos con nuestra Ocarina...

Y claro, también está el objeto que da nombre al juego. Una Ocarina (dos, en realidad, pero ya lo descubrirás) que tocamos pulsando botones. A lo largo del juego aprendemos melodías mágicas con distintos efectos. Un detalle más de un juego enorme, al que sólo se le puede reprochar una cosa: Hyrule es pequeño comparado con los escenarios de entregas posteriores de la saga. Pero hay tantas cosas por hacer en él que el tamaño es lo de menos.



¿Y Zelda qué tal?

Pues mal, gracias. La princesa debe huir de Hyrule por culpa de Ganon, ¡y no tienes su móvil! No te apures: volverás a verla.

Se sale de la pantalla

Este magnífico desarrollo aventurero viene arropado por **un acabado técnico que es más que bueno**. Y decimos eso porque el resultado es mucho más que la suma de sus partes: los gráficos son bonitos y detallados, el efecto 3D da una enorme sensación de profundidad (la mejor que hemos visto hasta la fecha)

EL EFECTO 3D ES EL MÁS CONSEGUIDO EN LA CONSOLA HASTA LA FECHA.

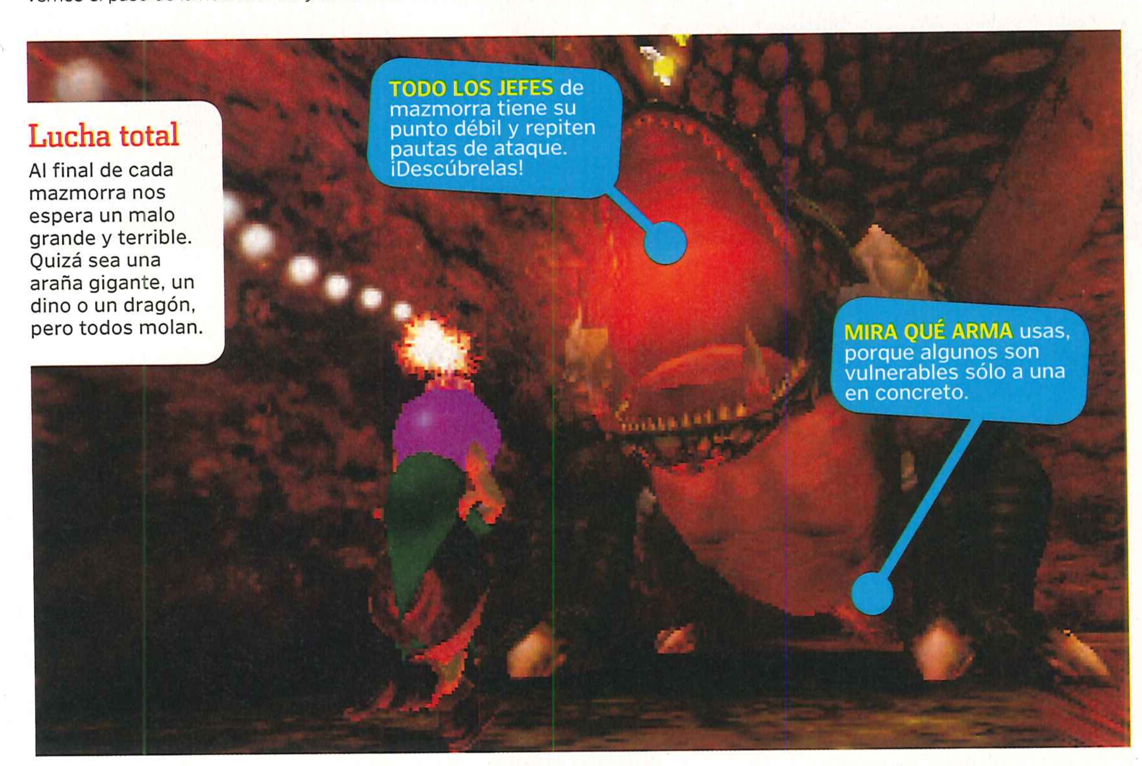




En los escenarios exteriores del juego, como la campiña de Hyrule o el lago de Hylia, vemos el paso de la noche al día y viceversa. Y, de noche, Hyrule es más peligroso.



En Hyrule debe sobrar la pasta, porque entre los arbustos y en jarras Link se encuentra rupias con las que comprar vida o munición para sus armas.

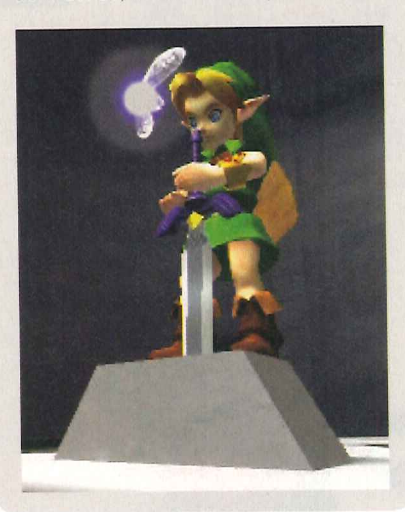


Lucha total

Al final de cada mazmorra nos espera un malo grande y terrible. Quizá sea una araña gigante, un dino o un dragón, pero todos molan.

El arsenal del héroe

La espada y el escudo son las principales armas de Link, pero no las únicas. Manejamos bombas, tirachinas, arco o hasta un martillo. No sólo servirán para luchar, sino también para abrir zonas, activar interruptores...



y la banda sonora... pues es otra historia: el maestro Koji Kondo lo dio todo y creó algunas de **las mejores partituras** que hemos escuchado en una consola. Y todos estos elementos se combinan de una forma muy especial. Simplemente, **te sientes dentro del juego**. Desde el primer vídeo, en el que Link tiene un terrible sueño premonitorio y después recorremos el bosque de Kokiri desde los ojos de la pequeña hada Navi, hasta el emotivo final, Ocarina of Time se siente como ninguna otra aventura. **La identificación con Link es total.** Como en todos los Zelda, jamás leemos sus palabras: nos imaginamos sus respuestas, al fin y al cabo las decimos nosotros. Sentimos su viaje como nuestro, y por eso cuando le vemos crecer y visitar un Hyrule muy distinto al que conocía, se nos parte el corazón como se parte el del personaje. En eso, Ocarina of Time supera a cualquier otro juego.

LA INCREÍBLE BANDA SONORA AÑADE EL TOQUE FINAL DE ÉPICA A ESTA AVENTURA.

Como colofón, tenemos un par de extras interesantes: **el modo Boss**, en el que repetimos las batallas con los enemigos finales, y la **Master Quest**, versión más difícil y en modo espejo del juego (que ya disfrutamos en GameCube). Un detallazo, la verdad. Así que no lo dudes. Coge tu escudo de madera y tu pequeña espada y prepárate: te esperan pruebas terribles, el camino será muy duro y, en la hora más difícil, te sentirás desfallecer. Pero seguirás adelante, porque el destino de todos depende de ti. Eso es lo que significa ser un héroe.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Llenos de color y vida. Además, presenta el efecto 3D más realista que hemos visto hasta la fecha.

Diversión ★★★★
Infinita. Magníficas mazmorras, terribles batallas, divertidos minijuegos, secretos ocultos...

Multijugador NO TIENE
Es, quizá, la más grande aventura para un jugador jamás creada. No lo vas a echar de menos.

Duración ★★★★
Si vas "a saco" serán 30 horas. Si te pierdes en su mundo, unas 80... Sin contar la Master Quest.

Lo mejor y lo peor

☺ Los gráficos, el sonido, la historia, el control... todo contribuye a sumergirte en el juego.

☹ Hoy, Hyrule puede parecernos un pelín pequeño en tamaño. Pero el juego es largo.

Nuestra opinión

Sigue siendo el mejor juego del mundo

Siendo objetivos, es la aventura más perfecta y completa. Pero Ocarina va más allá: ningún otro juego nos ha hecho sentir tan dentro de su mundo y su historia. Si quieres saber qué se siente al ser un héroe, juégalo.

Te gustará...

Más que...

Okamiden (DS)

Más que...

Spirit Tracks (DS)

Total





- Acción
- 505 Games
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 45,95 €
- Ya a la venta
- Argumento
  Ayuda a Naruto a desvelar la extraña conspiración que está a punto de llevar a la guerra a todas las Villas ninja.





Naruto Shippuden 3D The New Era

Una guerra entre ninjas está a punto de desatarse...



EL DATO
El juego cuenta con ocho mundos y diez personajes de apoyo ocultos, que tenemos que descubrir

La 3DS sigue ampliando su catálogo con estrellas de renombre: ya están aquí Naruto, Sakura, Kakashi Sensei y demás personajes de **la serie de manga y anime** más popular en todo el mundo. Y el joven guerrero tiene la misión más importante de su vida: **impedir que estalle la guerra** entre las diferentes villas ninja... aunque para ello tenga que luchar contra todos sus habitantes en esta atractiva mezcla de acción y saltos.



Conspiraciones ninja

Todo empieza cuando Naruto se da cuenta de que la líder de su aldea ha sido suplantada por una impostora. Para descubrir qué está pasando visitará las otras villas, recreadas en **escenarios en dos dimensiones** pero con un espectacular efecto de profundidad 3D. Bonitos, sí, pero con bastante zonas de saltos y, sobre todo, llenos de enemigos: en cada fase nos esperan **decenas de ninjas** de variados poderes, además de dos jefes finales, muchas veces tamaño XL. Menos mal que el control es bastante bueno y Naruto cuenta con un adecuado abanico de **ataques a distancia o cuerpo a cuerpo**. Además, si acumulamos energía suficiente, bastará con tocar la pantalla táctil para ejecutar las técnicas especiales que tan famosas se han hecho en la serie. Por último, usaremos **el giroscopio** de la consola en momentos con-



Naruto hasta en la "sopa"

Y es que la sopa es la comida favorita del heroe. **Cinco juegos** de Naruto en DS y **tres** en Wii nos contemplan. Hay desde lucha en 2D hasta aventuras en 3D.

Combo de botones y controles táctiles

En Naruto Shippuden usamos el pad analógico para avanzar y los botones y gatillos para saltar y atacar, y resulta en todo momento muy sencillo e intuitivo. La táctil sirve para lanzar ataques especiales, que se muestran en un 3D fantástico. Son los momentos más espectaculares.







Naruto se transforma cuando tienes energía suficiente. El ninja consigue multiplicar su fuerza y adquiere nuevas habilidades y ataques especiales. ¡Se vuelve casi invencible!



Ojo con los escenarios, porque tenemos que interactuar con ellos para obtener mejoras, energías y objetos ocultos. Atento a los indicadores que van apareciendo.



LOS PERSONAJES presentan el mismo aspecto y técnicas que en la serie. Son muy reconocibles.

LOS FONDOS ofrecen varios planos 3D y la profundidad está muy conseguida.

Acción 2D, efecto 3D

El juego tiene desarrollo en 2D: avanzamos saltando y acabando con los malos. El efecto de profundidad 3D de los escenarios mola.

Amigos y aliados

Los amigos de Naruto también aparecen en el juego como personajes de apoyo. Si pulsamos su icono en la pantalla táctil, el héroe aparecerá y realizará un superataque. Hay 10 en total, y en cada nivel pueden ayudarnos tres.



cretos para esquivar ataques furtivos, **moviendo la máquina** al ritmo que se nos indica en pantalla.

Este desarrollo es **intenso y divertido**, pero con un problema: las fases son muy parecidas y el juego acaba haciéndose repetitivo. Afortunadamente, cada zona guarda **un montón de secretos**: monedas que sirven para desbloquear ataques y personajes de apoyo, y pergaminos que nos permiten mejorar nuestro poder, aumentando la vida, el chakra o el daño de los golpes. **Hay que explorar a fondo** para encontrarlos todos y acaban siendo un buen aliciente para continuar la aventura.

¿Eres un buen otaku?

A pesar de todo, el modo principal da sólo para unas 8 horas de juego más la búsqueda de secretos. Después está el modo Entrenamiento, donde revisitamos los escenarios con poca energía y una sola vida. Es difícil, pero la recompensa son poderosos objetos únicos. Y a los fans del manga muy probablemente les merecerá la pena esforzarse para conseguirlos, porque son ellos los que de verdad disfrutarán de este juego. Su combinación de acción y saltos no resulta original, y es verdad que dura poco, pero **recrea con fidelidad el mundo del personaje**, y los gráficos son lo suficientemente detallados para reflejar con exactitud la estética del anime. Y, claro, convertirse en Naruto es un puntazo.

NARUTO ATACA CUERPO A CUERPO O A DISTANCIA, Y REALIZA SUPERTÉCNICAS

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Escenarios variados y gráficos que captan bien la estética del anime sin llegar a impresionar.

Diversión ★★★
Scroll lateral con saltos, golpes y recolección de objetos. Desarrollo acertado... pero pelín repetitivo.

Multijugador NO TIENE
Pues eso que no hay y la verdad es que se echa en falta en un juego de Naruto. Para la próxima.

Duración ★★
Algo más de 8 horas la aventura principal. Si buscas los secretos, más o menos el doble.

Lo mejor y lo peor

☺ Naruto, sus poderes y su mundo, están bien recreados. Y mola buscar secretos.

☹ El desarrollo es poco variado: la mecánica se parece en todos los niveles de la aventura.

Nuestra opinión

Evita que surja una guerra entre los ninjas

El debut de Naruto en 3DS es una correcta aventura de acción y plataformas... pero de desarrollo poco imaginativo. Tiene que gustarte la serie para disfrutar de verdad desbloqueando nuevos ataques y personajes.

Te gustará...

Más que...



Naruto Shippuden Ninja Council 3 (DS)

Menos que...

LEGO Piratas del Caribe

Total

79

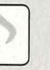




- Velocidad
- Disney
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 49,95 €
- 21 de junio
- **Argumento**
  Rayo McQueen y Mate se enfrentan a la competición más famosa y exigente del mundo: La "Carrera de Campeones"







NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE



Cars 2

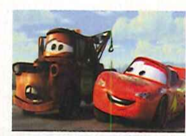
Vuelven: más rápidos, más divertidos y más geniales.

Los coches de Pixar vuelven al cine y ¿sabéis qué significa eso? ¡Sí! ¡Tenemos nuevo juego de Cars! Y es **un juego de carreras muy especial**, porque sigue el argumento de la peli: ahora Rayo y Mate compiten en un Campeonato Mundial... y, al mismo tiempo, ¡se **convierten en espías** para detener a una organización criminal! Por eso llevan esas armas tan chulas...

¿Cómo quieres jugar?

El modo de juego principal, las misiones C.H.R.O.M.E., sigue la trama de la peli. Competimos en circuitos de todo el mundo y el objetivo no siempre es llegar los primeros: a veces hay que eliminar a base de disparos a los malvados coches de la organización criminal, o llegar a la meta mientras sobrevivimos a ataques enemigos reforzando nuestro escudo. A medida que superamos retos vamos ganando puntos para desbloquear el siguiente nivel y conseguir nuevas fases, coches y modos.

Para pilotar podemos elegir el control que nos haga sentir más cómodos: mando de Wii, mando de Wii + nunchuk, mando clásico o de GameCube. Las tres opciones funcionan bien y, al igual que en **Mario Kart**, habrá quienes se inclinen por un control o por otro. Sea como sea, descubrirás un **montón de movimientos** como saltar, derrapar, dar marcha atrás o incluso conducir sobre dos ruedas.



Coches de éxito

No sólo tuvimos el juego de la primera peli, sino también **Cars: La Copa Internacional de Mate** y **Cars Race-O-Rama**. Los tres llegaron a Wii y DS.

EL DATO

Hay 6 grandes niveles, que vamos desbloqueando al superar pruebas diversas y ganar puntos

Las misiones C.H.R.O.M.E.

El modo principal sigue el argumento de la peli y nos propone pruebas muy diversas: desde carreras tradicionales a los retos de Ataque y Cazador, donde nuestro objetivo es destruir el mayor número posible de coches, u otros en los hay resistir ataques de los rivales.

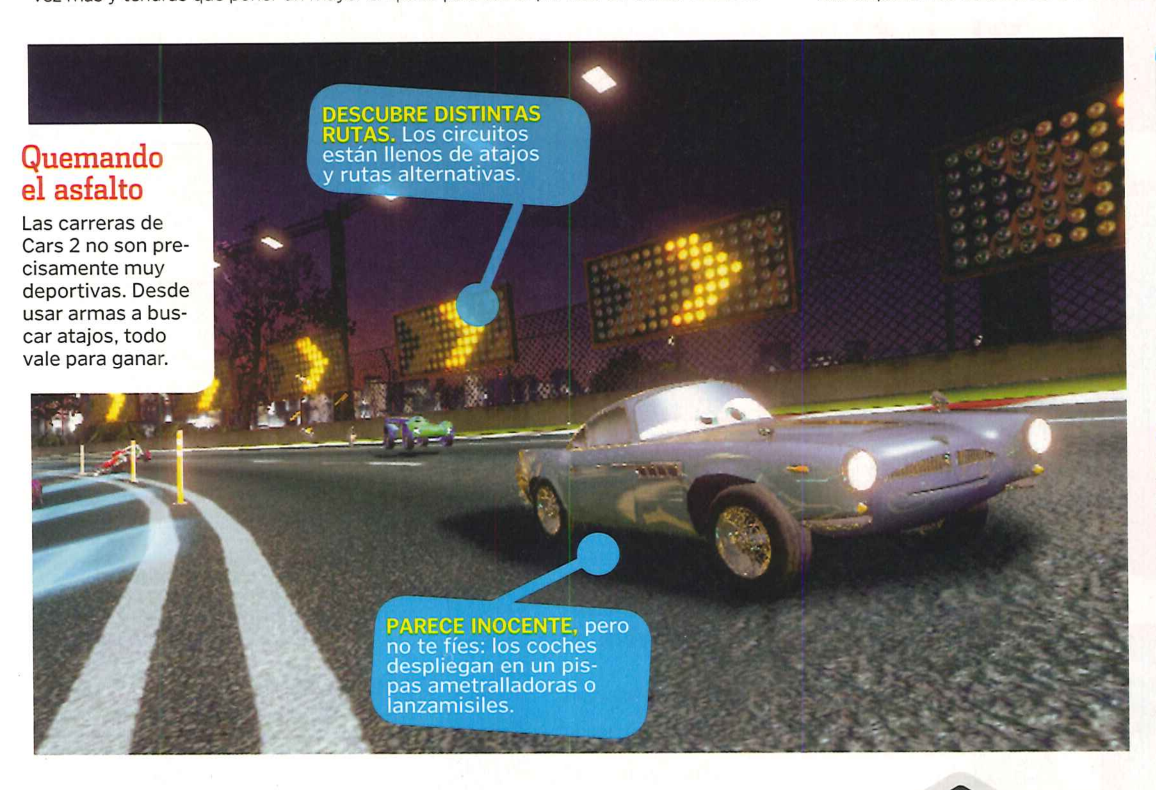




Sé el más rápido. A medida que avances en el juego, la cosa se irá complicando cada vez más y tendrás que poner un mayor empeño para ser el primero en cruzar la meta.



No sólo se trata de correr, sino también de obstaculizar a los demás coches. Y para ello disponemos de misiles, chorros de aceite, rayos láser... ¡Casi todo vale!

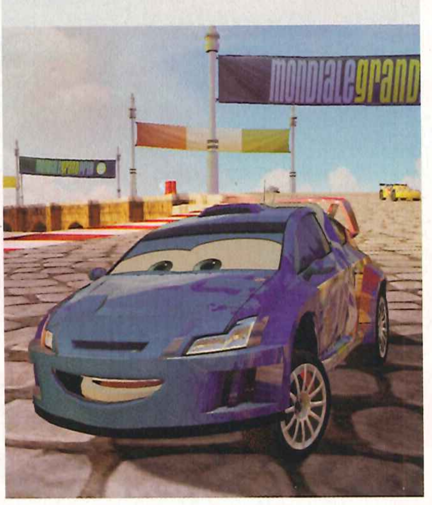


Quemando el asfalto

Las carreras de Cars 2 no son precisamente muy deportivas. Desde usar armas a buscar atajos, todo vale para ganar.

Elige tu coche

Cada coche tiene características distintas, y se dividen en ligeros, medios y pesados. Además, cada uno dispone de una barra para medir exactamente su equilibrio entre velocidad y fuerza. Aquí tenemos a Raoul, un peso ligero.



Una de las cosas más importantes es dominar **la barra de turbos**, que se recarga a medida que derrapamos o damos marcha atrás: si usamos un turbo gastamos un cuarto de barra, pero si decidimos gastarla toda de golpe obtendremos un turbo especial más duradero y veloz. Así que las carreras de Cars 2 no son precisamente sosas: hay **acción y variedad de situaciones**, aunque se echan de menos más circuitos.

Rugido de motores

En cuanto a modos no nos podemos quejar. Tenemos la posibilidad de escoger el circuito y tipo de carrera en el modo Juego libre, ideal para jugar partidillas sueltas. Pero lo más divertido de todo son las carreras para hasta **cuatro jugadores a pantalla partida**. Además, hay modos exclusivos del multijugador que vale la pena probar, como Estadio e Interruptor. Otro punto a favor es la **cantidad de secretos** por descubrir, ya que hay que superar un buen número de desafíos para conseguir Emblemas coleccionables. Por si fuera poco, hay un amplio **garaje de 36 coches**, aunque algunos son simples variaciones de los Rayo McQueen, Fillmore o Finn, que podemos desbloquear con distintos y molones diseños. Un buen complemento para un juego de carreras entretenido y bien realizado. ¿Que no ofrece nada original? Pues es verdad, pero lo compensa con el encanto de la peli.

PUEDES ELEGIR LA PRECISIÓN DE UN JOYSTICK O EL SENSOR DE MOVIMIENTOS

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Tanto los coches como los circuitos ofrecen diseños logrados y transmiten la esencia de Cars.

Diversión ★★★
Variedad de modos de juego, numerosos desafíos y secretos, y una buena jugabilidad.

Multijugador ★★★
Competir con los amigos en los distintos modos es una garantía de risas y diversión.

Duración ★★★
Completar todas las Misiones de C.H.R.O.M.E. y conseguir los Emblemas llevará tiempo.

Lo mejor y lo peor

Divertidos modos de juego, variedad de situaciones. Genial multijugador.

Los circuitos se repiten un poco en el modo principal. Los ítems son demasiado genéricos.

Nuestra opinión

Buen regreso para los coches más majetes

Cars 2 es una digna adaptación de la película y una opción recomendable si te gusta la velocidad, sobre todo para los más pequeños. Por su variedad de retos y su multijugador, resulta bastante entretenido.

Te gustará...

Más que...



Cars Race-O-Rama

Menos que...



Mario Kart Wii

Total

80

Selección Wii

El inicio del verano ha traido la calma a Wii... pero, ante la escasez de lanzamientos, fíjate en las bajadas de precio.





3 APUESTAS MUY VELOCES

Cars 2



Y ARMADOS... Los divertidos coches de Disney ahora son peligrosos: ¡corren y disparan a la vez!

Mario Kart Wii



ES EL REY El mejor juego de velocidad del mundo si lo que quieres son partidas multijugador.

Sonic & SEGA



LOS HÉROES de SEGA protagonizan un juego de carreras bonito, emocionante y con mucho carisma.

Plataformas



De Blob 2

THQ · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

Un plataformas 3D en el que vas coloreando los escenarios a tu paso. ¡Y esta secuela incluye zonas 2D!

Puntuación 86



Donkey Kong Country Returns

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.

Puntuación 94



Kirby´s Epic Yarn

Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

Kirby se convirte en hilo en un juego de plataformas 2D de desarrollo clásico y gráficos preciosos. Para dos jugadores.

Puntuación 88



New Super Mario Bros. Wii

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores

Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.

Puntuación 97



Sonic Colours

SEGA · 59,95 € · +3 años · 1-2 jugadores

Con este plataformas que mezcla 2D y 3D de manera brillante, Sonic firma su mejor juego de Wii. Imprescindible.

Puntuación 93



Super Mario Galaxy 2

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta.

Puntuación 100



Mario Sports Mix

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)

Mario y sus colegas practican basket, voleibol, balón prisionero y hockey. Con remates especiales, items y multi total.

Puntuación 86



PES 2011 [P]

Konami · 19,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-8 online)

El juego de fútbol más realista y profundo de Wii vuelve con un control aún más perfecto y más modos de juego.

Puntuación 91



PGA Tour 12 Masters

EA Sports · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (4 online)

Añade a Wii MotionPlus la Wii Balance Board y tendrás el juego de golf más realista del universo. Ah, y difícil.

Puntuación 86



Virtua Tennis 4

SEGA · 50,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores

El tenis más arcade apuesta por un control clásico y el uso de Wii MotionPlus sólo en algunos modos.

Puntuación 83



Wii Sports [P]

Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

El juego que acompañó a Wii en su lanzamiento, ahora a precio reducido. Cinco deportes e infinitas horas de diversión.

Puntuación 92



Wii Sports Resort

Nintendo · 59,95 € + Wii MotionPlus · +7 años · 1-4 J.

12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.

Puntuación 95



WWE All-Stars

THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores

Mitos como Hulk Hogan se las ven con las estrellas actuales en la versión más exagerada y divertida del wrestling.

Puntuación 81

Deportivos



Cars 2 [N]

Disney · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

Revive la trama de la peli en un juego de carreras lleno de acción: ¡dispara a los malos y llega el primero!

Puntuación 80

Mario Strikers Supercharged [P]

Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

Recuperamos este divertidísimo juego de fútbol en la nueva línea Nintendo Selects. ¡Con nuevo precio!

Puntuación 86

Mario Kart Wii

Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)

Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.

Puntuación 98

Acción





Call of Duty Black Ops

Activision · 50,95 € · +18 años · 1 Jug. (2-8 online)

Vive intensas misiones de combate durante la Guerra Fría en el shooter más espectacular de Wii. El online es brutal.

Puntuación 92



Conduit 2

SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)

Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!

Puntuación 88



Goldeneye 007 [P]

Activision · 39,95 € + mando · +16 · 1-4 j. (8 online)

Daniel Craig es James Bond en el juego de disparos más flipante, intenso y completo del catálogo de Wii.

Puntuación 93

[N] Nueva entrada [P] Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!

MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es



LOCOS DEL REMATE

EL FÚTBOL DESDE DOS PUNTOS de vista antagónicos en dos juegos que acaban de bajar de precio. O, dicho de otro modo, el superdivertido fútbol de Mario Strikers contra el juego más realista del planeta, PES 2011. ¡Qué empiece el partido del siglo!

Mario Strikers VS PES 2011



▼ Buen control estilo clásico.
▼ Fútbol salvaje y muy divertido.
▼ Modo online para 4 jugadores.



▲ Formidable control con puntero.
▲ El fútbol más realista de Wii.
▲ Online para 8 muy fluido.



No More Heroes 2

Rising Star · 39,95 € · +18 años · 1 Jugador

Vuelve Travis en una aventura llena de acción, humor, katanas... ¡y encima manejas a otros dos personajes!

Puntuación 94



Super Smash Bros. Brawl

Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1-4 (2-4 online)

Los combates más flipantes que probarás en cualquier consola. Incluyen modos y extras como para jugar dos vidas...

Puntuación 97

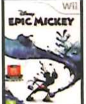
Aventura + RPG

Animal Crossing P

Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 J. (2-4 online)

Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. ¡Y ahora con nuevo precio!

Puntuación 94



Disney Epic Mickey

Disney · 49,95 € · +7 años · 1 Jugador

Una preciosa aventura de plataformas 3D con Mickey como protagonista... y todo un homenaje a la historia de Disney.

Puntuación 90

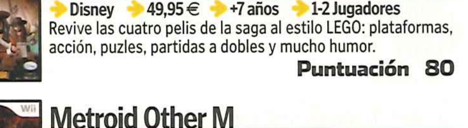


LEGO Piratas del Caribe

Disney · 49,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores

Revive las cuatro pelis de la saga al estilo LEGO: plataformas, acción, puzles, partidas a dobles y mucho humor.

Puntuación 80





Metroid Other M

Nintendo · 50,95 € · +16 años · 1 Jugador

Samus vuelve con combates más intensos, saltos, mucha exploración... Y una historia que lo desvela todo sobre ella.

Puntuación 94



Monster Hunter Tri

Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)

Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.

Puntuación 95



Zelda Twilight Princess

Nintendo · 59,95 € · +12 años · 1 Jugador

El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia ¡y funciones únicas para el mando!

Puntuación 99

Varios



FlingSmash

Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +3 años · 1-2 J.

Una original aventura en la que el prota es una pelota a la que golpeamos con el mando Wii Plus. Muy entretenido.

Puntuación 78



Guitar Hero Warriors of Rock

Activision · 59,95 € · +12 años · 1-8 jugadores

La versión más completa del rey de los juegos musicales: incluye un nuevo modo aventura y apuesta por el rock duro.

Puntuación 91



Just Dance 2

Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores

Cuarenta nuevas canciones, desde clásicos a temas actuales, con sus pasos de baile característicos. Un rompepistas.

Puntuación 75

Rabbids Regreso al Pasado

Ubisoft · 59,95 € · +7 años · 1-4 jug. (4 online)

Los Rabbids viajan por la historia en un "party game" con más de 30 minijuegos, modo online... y mucha locura.

Puntuación 85



Wario Ware Smooth Moves P

Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

Los microjuegos de Wario vuelven a la actualidad porque ahora cuestan muuucho menos. ¿Aun no los probaste?

Puntuación 88



Wii Party

Nintendo · 49,95 € + mando · +3 años · 1-4 j.

El Party Game más completo, con juegos diversos y más de 80 minijuegos. Triunfará en todas tus fiestas.

Puntuación 90

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... CREER EN ALIENS



Metroid Other M Samus comprueba que los aliens son reales pateándoles y disparándoles.



Conduit 2 No hay que ir a buscarles. Ellos son tan majos que bajan a la Tierra... a invadirnos.

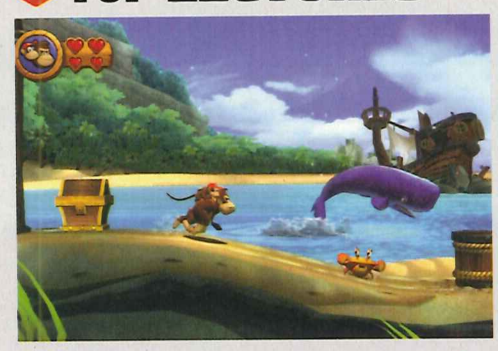


Sin & Punishment Como para no creer en su existencia: algunos ni caben en la pantalla.

TOP 10

El reinado de Donkey en las dos listas se extiende por segundo mes consecutivo. Ni siquiera Mario ha conseguido un éxito igual. ¿Cambiará la cosa el mes que viene?

TOP LECTORES



1. Donkey Kong Country — Igual
2. Super Mario Galaxy 2 — Sube
3. Disney Epic Mickey — Sube
4. Super Smash Bros. Brawl — Baja
5. FIFA 11 — Igual
6. Mario Kart Wii — Igual
7. LEGO Piratas del Caribe — N
8. de Blob 2 — N
9. PES 11 — Baja
10. Conduit 2 — N

TOP REDACCIÓN



1. Donkey Kong Country — Igual
2. Goldeneye 007 — Sube
3. Conduit 2 — Sube
4. Super Mario Galaxy 2 — Igual
5. Monster Hunter Tri — Sube
6. Disney Epic Mickey — Baja
7. WWE All-Stars — Igual
8. Metroid Other M — Sube
9. PGA Tour — N
10. Top Spin 4 — N

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección DS

DS también vive época de calma. Hora de revisar el increíble catálogo de la portátil más vendida.



3 APUESTAS PARA FANS

Inazuma Eleven





LA NUEVA FIEBRE
La serie es un éxito, pero el juego no le va a la zaga. Se ha colocado entre los más vendidos cada mes.

Pokémon



BLANCO Y NEGRO
Su última gran aventura ha vuelto a poner a los Pokémon en lo más alto de las listas de ventas.

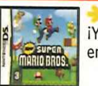
LEGO Harry Potter



MUÑECO Y MAGO
Hay muchos juegos de Harry Potter, pero sin duda los mejores son los que firma Lego.

Plataformas

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Sonic Colours



SEGA · 40,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D que enriquece la mecánica clásica (y veloz) de Sonic con los nuevos poderes que nos otorgan los wisps.
Puntuación **85**

Deportivos

FIFA 11



EA Games · 29,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Con todas las licencias importantes y un pulido sistema de juego, es el mejor exponente de fútbol portátil.
Puntuación **82**

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Las Aventuras de Aragorn P



Warner · 9,95€ · +12 años · 1 Jugador
Revive las batallas clave de la trilogía de El Señor de los Anillos en un juego de acción... pelín repetitivo.
Puntuación **70**

Batman el Intrépido Batman



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty Black Ops



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Nos sumergimos en la Guerra Fría con un juego de acción intensa y un multijugador de gran calidad.
Puntuación **83**

Goldeneye 007



Activision · 29,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Revive el argumento de la mítica peli en una campaña... un pelín corta. Lo mejor, sus completos modos online.
Puntuación **80**

Tron Evolution



Disney · 40,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Vive los deportes del universo de Tron: carreras de motos, batallas de tanques, combates de disco. Y con multijugador.
Puntuación **77**

Aventura + RPG

Dragon Quest VI



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Geniales combates por turnos, una gran historia y bonitos escenarios 2D. ¡Y además llega en castellano!
Puntuación **85**

Dragon Quest IX



Square Enix · 39,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación **96**

Final Fantasy The 4 Heroes of Light



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jug.
Una interesante puesta al día del rol por turnos más clásico, con gráficos estilo dibujo y una historia con encanto.
Puntuación **82**

Ghost Trick Detective Fantasma



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Cada escena del crimen es un puzle en esta innovadora aventura en la que un fantasma ha de impedir asesinatos.
Puntuación **86**

Golden Sun Oscuro Amanecer



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
La mítica saga debuta en DS con un juego de rol que añade puzles a un desarrollo tan eficaz como poco innovador.
Puntuación **85**

Harvest Moon Islas del Sol



Namco Bandai · 40,95 € · +3 años · 1 Jugador
Crea y dirige cada detalle de tu granja, desde los cultivos al ganado... Y puedes comerciar online con otros jugadores.
Puntuación **82**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Kingdom Hearts Re:coded



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Los mundos de Disney son el escenario de un juego de rol de acción que destaca por la variedad de su desarrollo.
Puntuación **88**

N Nueva entrada · P Precio económico

REMAKES ROLEROS

DOS DE LOS MEJORES juegos de la época dorada del rol tienen increíbles remakes para la portátil de Nintendo. Vamos a enfrentarlos. Dragon Quest contra Chrono Trigger. Enix contra Square. Una batalla en la que salimos ganando todos los aficionados al rol.

Dragon Quest VI VS Chrono Trigger



Dragon Quest VI:
- ▼ Combates por turnos típicos.
- ▼ Aventura épica en dos mundos.
- ▲ 18 clases de personajes.

Chrono Trigger:
- ▲ Ágiles combates por turnos.
- ▲ Viajas por siete épocas.
- ▼ Evolución clásica de los héroes.

Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!
Puntuación 92

LEGO Ninjago



Warner · 40,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
La famosa línea de juguetes inspira una entretenida aventura de acción que, además, tiene un buen multijugador.
Puntuación 72

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación 90

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación 94

Pokémon Oro y Plata



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación 99

Pokémon Ranger Trazos de Luz



Nintendo · 40,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Viaja a la región de Oblivia y encárgate de los malvados Nappers en 52 misiones y con más de 300 Pokémon.
Puntuación 90

Super Scribblenauts



Warner · 40,95 € · +12 años · 1 Jugadores
Aún mejor que el original, con un control más preciso, más palabras y la posibilidad de añadir adjetivos. Imprescindible.
Puntuación 90

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación 99

Varios

Art Academy



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Un magnífico curso de pintura y dibujo interactivo que te permite crear tus obras virtuales... o pasar al lienzo real.
Puntuación 90

Cooking Mama World Hobbies & Fun



505 Games · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Más de 100 minijuegos táctiles en los que Mama desata su pasión por los hobbys domésticos. Simpático y divertido.
Puntuación 80

El Profesor Layton y el Futuro Perdido



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador
Más de 160 nuevos puzles en la aventura más misteriosa del Profesor... Y tiene unas escenas de vídeo alucinantes.
Puntuación 92

Last Window



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
La secuela de «Hotel Dusk» es otra novela interactiva en la que interrogamos, exploramos y resolvemos puzles.
Puntuación 89

Mario vs. Donkey Megalío en Minilandia



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Guía a los Minimarios a través de niveles plataformeros llenos de peligros. ¡Crea tus niveles y compártelos!
Puntuación 85

Style Boutique



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.
Puntuación 88

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... VER FANTASMAS



Ghost Trick En este juego, tú eres el fantasma que provoca fenómenos. Fenomenal.



Zelda Spirit Tracks La pobre Zelda se convierte en un espectro. Pero sigue siendo mona.



Super Scribblenauts Escribe "fantasma" y aparece uno. Eso sí es un fenómeno paranormal...

TOP 10

Pokémon e Inazuma no tienen rival en vuestras votaciones, y triunfan muy por encima de sus perseguidores. Nosotros aun nos estamos flipando con el maravilloso Okami.

TOP LECTORES



1. Pokémon Blanco y Negro ..... Igual
2. Inazuma Eleven ..... Sube
3. El Profesor Layton y el Futuro Perdido ..... Sube
4. Okamiden ..... Sube
5. Pokémon Oro y Plata ..... Baja
6. Mario Kart DS ..... Baja
7. Dragon Ball Origins 2 ..... Sube
8. New Super Mario Bros. ..... Igual
9. Dragon Quest VI ..... N
10. Goldeneye 007 ..... N

TOP REDACCIÓN



1. Okamiden ..... Igual
2. Dragon Quest VI ..... Sube
3. Inazuma Eleven ..... Baja
4. Ghost Trick Detective Fantasma ..... Baja
5. Super Scribblenauts ..... Sube
6. Pokémon Oro y Plata ..... Baja
7. Mario vs Donkey Megalío en Megalandia ..... Sube
8. Art Academy ..... Igual
9. El Profesor Layton y la Caja de Pandora ..... Igual
10. Zelda Phantom Hourglass ..... Baja

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección 3DS

Con Zelda, 3DS logra un equilibrio enorme en todos los géneros sólo tres meses después de su estreno.

3 APUESTAS INSUPERABLES



Ocarina of Time

EL MEJOR
La aventura más grande, emotiva y épica jamás jugada. Conviértete en el Héroe del Tiempo.

Street Fighter IV

EL REY DE LA LUCHA
El mejor juego de lucha de todos los tiempos tiene una versión portátil simplemente genial.

PES 2011

FÚTBOL TOTAL
Una edición soberbia del que para muchos es mejor juego de fútbol de las consolas de Nintendo.

Plataformas

Rabbids 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Sesenta niveles diferentes en 4 épocas distintas de la Historia dan para muchas plataformas. Y genialidades.
Puntuación **80**

Rayman 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación **77**

Super Monkey Ball 3D



SEGA · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Esta vez tú tienes el control de los monos rodantes moviendo la consola. Además hay combates y carreras.
Puntuación **75**

Acción/Aventura

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

LEGO Piratas del Caribe



Disney · 45,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Jack y compañía se convierten en muñecos de LEGO en una aventura de acción y saltos con humor y buenos gráficos.
Puntuación **80**

LEGO Star Wars III



Activision · 50,95 € · +7 años · 1 Jugador
Revive todas las temporadas de las serie con todos sus personajes en el LEGO más largo. Y disfruta de sus minijuegos.
Ya disponible

Naruto Shippuden 3D (N)



505 Games · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El famoso ninja vuelve en una aventura de acción y plataformas con desarrollo 2D. Entretenida pero pelín repetitiva.
Puntuación **79**

Samurai Warriors Chronicles



Tecmo Koei · 51,90 € · +12 años · 1 Jugador
Arrasar de enemigos los escenarios tiene su encanto, y más en pleno Japón medieval y junto a personajes históricos.
Puntuación **71**

Splinter Cell 3D



Ubisoft · 45,95 € · +16 años · 1 Jugador
El rey del gadget se estrena en 3DS con la versión de un clásico suyo: buen intento, buena aventura, no exijas más.
Puntuación **74**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Deportivos

Asphalt 3D



Ubisoft · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un garaje explosivo, con 42 vehículos reales, que lucen a la perfección, y una fórmula totalmente arcade.
Puntuación **79**

PES 2011 3D



Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Mayor profundidad de juego, divertidos modos, control ágil y sencillo, gráficos realistas... ¿algún gol más?
Puntuación **86**

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

Varios

Ghost Recon



Ubisoft · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Dirige un comando de operaciones especiales en este profundísimo y adictivo juego de estrategia bélica.
Puntuación **83**

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación **85**

Puzzle Bobble Universe



Square Enix · 35,95€ · +3 años · 1 Jugador
El clásico juego de puzles y habilidad: apunta a las esferas del mismo color para que exploten en decenas de niveles.
Puntuación **73**

N Nueva entrada · P Precio económico

Por primera vez disponible en tu iPhone:



Fechas de matriculación, datos de neumáticos y las últimas noticias del mundo del motor en la palma de tu mano, donde y cuando quieras



¡Descubre la **fecha de matriculación** del coche que tú quieras, **estés donde estés**. Los **neumáticos no tendrán secretos** para ti y estarás al día de **todas las noticias del motor**!

Ya a la venta en el App Store



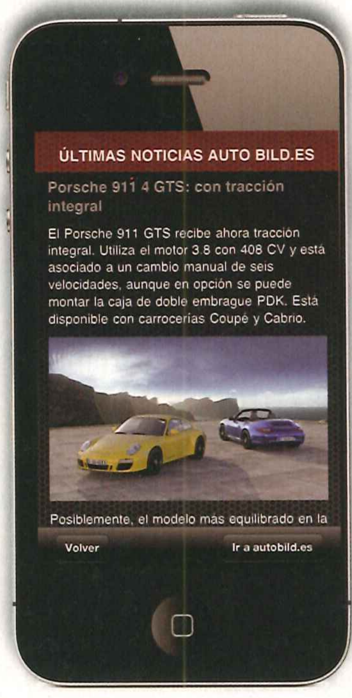
Matrículas:

Consulta de fechas de matriculación de vehículos desde el año 1900 y actualización semanal de la base de datos



Neumáticos:

Introduce los códigos del neumático y recibe toda la información sobre fechas de fabricación, medidas,...



Noticias:

Serás el primero en conocer las novedades más destacadas del mundo del motor accediendo a las últimas noticias de la web autobild.es



La aplicación de motor imprescindible para tu iPhone ***por solo 0,79€***

WiiWare





Nuestra selección de clásicos y estrenos para disfrutar en tu Wii.



3 APUESTAS DE VELOCIDAD

Excitebike



CLÁSICO ETERNO
Este juegazo de motos que debutó en NES está en WiiWare. Pura jugabilidad arcade que también está en 3DS con una versión total.

Drift Mania

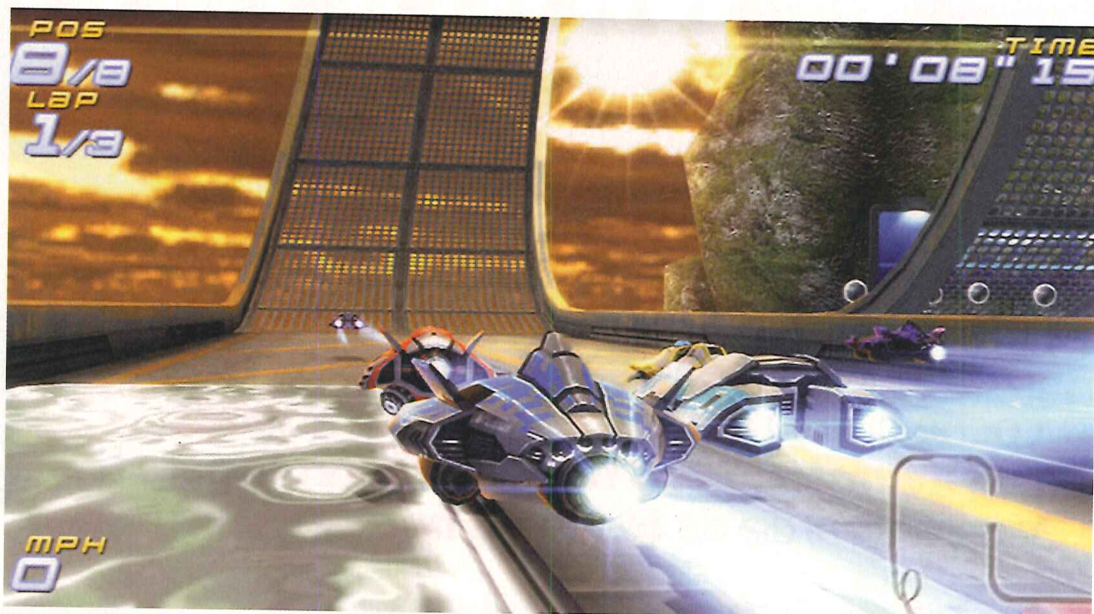


A VISTA DE PÁJARO
Circuitos cortos, ritmo frenético y cámara elevada para controlar el manejo. Una apuesta muy divertida.

Snowboard Riot



EN LA NIEVE
Carreras y saltos deslizándonos sobre la nieve a toda velocidad. Su mayor virtud, el modo multi online.



Naves futuristas en circuitos imposibles. Nos recuerda a F-Zero... y en calidad, no desmerece en absoluto.



Wii | 1000 Puntos | Ya disponible
Shin´en | Velocidad | +3 años | 1-4 Jugadores | Inglés

Fast Racing League

Abrid bien los ojos porque estamos ante el mejor juego de velocidad de WiiWare.
Estas carreras frenéticas de naves al estilo F-Zero son un divertido ejercicio de reflejos y agilidad. Nos movemos a gran velocidad por circuitos, recogiendo esferas para llenar la barra de turbo y llegar los primeros a la meta. Hasta ahí, todo normal, pero el punto original es que toca jugar con colores. Tocando el botón 'Z', nuestra nave cambia de color, y hay algunas partes del recorrido que sólo podremos atravesar en condiciones si llevamos el color correcto.

Si a esto le añadimos unos buenos gráficos, detallados y cuidados, y un grado de dificultad más que aceptable, no hace falta decir que es de lo mejorcito en WiiWare de este año.

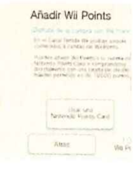
Valoración ★★★★

Cómo descargar estos juegos

1 **Conecta tu consola a internet** y elige la opción 'Canal Tienda Wii' o 'Tienda Nintendo DSi'. Verás una selección de novedades recomendadas y podrás pinchar sobre 'Entrar'.



2 **Para añadir puntos,** hay dos opciones: 'Nintendo Points Card', que es la que se compra en tiendas, y 'con una tarjeta de crédito', para comprar 100 puntos por Euro desde Internet.





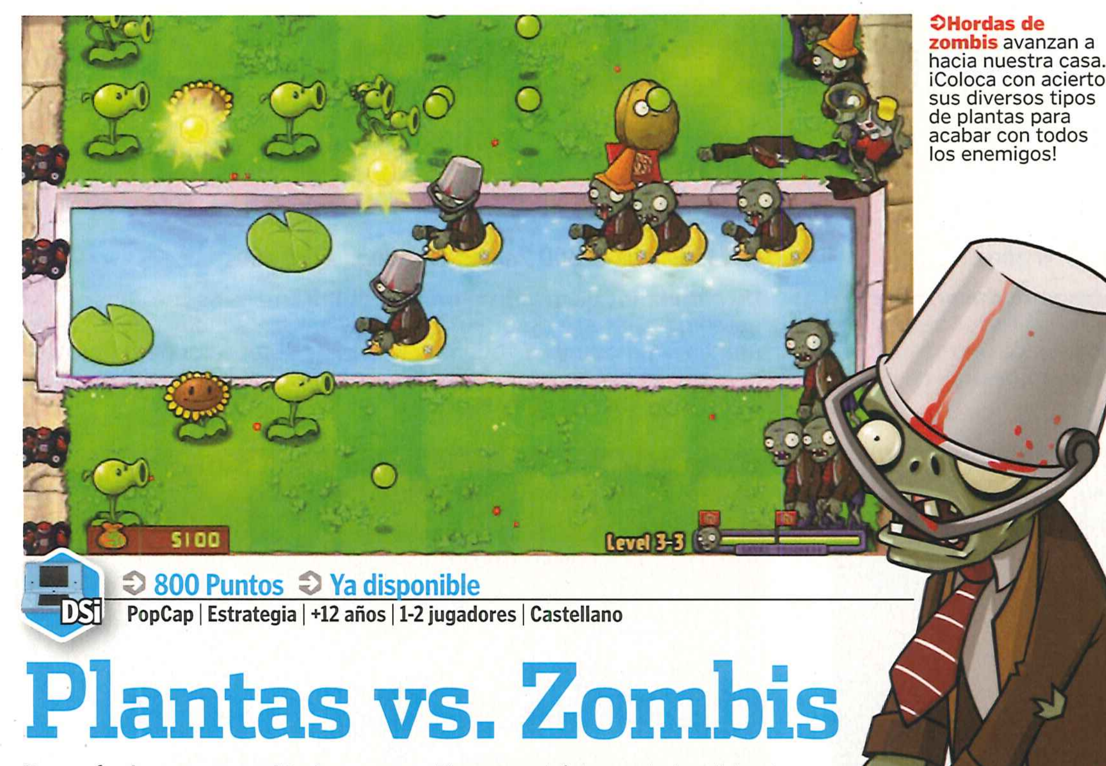
DSiWare





Consola Virtual

Nuestra selección de clásicos y estrenos para disfrutar en tu DS.



Hordas de zombis avanzan a hacia nuestra casa. ¡Coloca con acierto sus diversos tipos de plantas para acabar con todos los enemigos!

800 Puntos · Ya disponible

PopCap | Estrategia | +12 años | 1-2 jugadores | Castellano

Plantas vs. Zombis

Después de arrasar en iPad, 'Plantas contra Zombis' llega a la pantalla táctil de Nintendo DSi. Es un 'tower defense' que rompe los esquemas del género. Nos llegan zombis por varios carriles intentando alcanzar nuestra casa, y debemos detenerlos colocando plantas que disparan, explotan o devoran a los enemigos.

El recurso básico es la luz del sol, que captamos mediante girasoles y nos permite plantar nuevas plantas. El catálogo de plantas es muy amplio, lo que aumenta la profundidad. Y ofrece varios modos, incluidas las partidas a dobles.



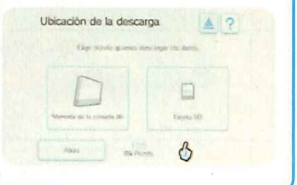




3 **Los catálogos son enormes.** En Wii eliges entre 'Consola Virtual', 'WiiWare' y 'Canales'. En 'DSiWare' tienes descargas gratuitas, de 200, de 500 y de 800 puntos.



4 **La opción de buscar juegos** te aparece en Wii una vez entras en 'Consola Virtual' o 'WiiWare'. En DSi, tienes la opción directamente en el menú de 'DSiWare'. Elige... ¡y a jugar!



3 APUESTAS ESTRATEGAS

Castle Conqueror



EN TIEMPO REAL

Estrategia en tiempo real de calidad que se maneja de maravilla con la pantalla táctil.

Dragon Quest Wars



POR TURNOS

Las criaturas de DQ luchan en este título de estrategia por turnos.

Elemental Masters



CON CARTAS

Un juego de estrategia con cartas de criaturas y hechizos. Su ambientación de espada y brujería es un buen punto a su favor.

Consola Virtual







Mira estos ejemplos de cómo los juegos beben de la estética manga.

5 juegos 'made in Japan'

01 Chrono Trigger

➲ Square Enix ➲ 900 Puntos ➲ 1 Jugador ➲ +7 años

En 1996 Square Enix formó un dream team para desarrollar un un RPG. Y un miembro del equipo fue Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball. Su estilo inimitable está en todos y cada uno de los personajes del juego, lo que unido a un desarrollo magistral, da como resultado una auténtica obra maestra.



02 Harvest Moon

➲ Marvelous ➲ 800 Puntos ➲ 1 Jug. ➲ +3 años

Un simulador de granja siempre genial. Empiezas con unos pocos establos y, a base de ordeñar, plantar y criar, acabas gestionando una enorme granja. Y todo con la clásica estética superdeformed: personajes pequeniños y cabezones. Ah, y tu objetivo final también es curioso: ¡tienes que casarte!



03 S. Shodown

➲ SNK ➲ 900 P ➲ 1-2 Jug. ➲ +12 años

Los gráficos manga de este juego de lucha rebosan detalles. En los tiempos de los 16 bits, SNK realizaba juegos de increíble belleza para su Neo Geo (idénticos a sus versiones de recreativa). Samurai Shodown y sus dos secuelas son buena muestra.



04 Smash Bros

➲ Nintendo ➲ 1000 P ➲ 1-4 Jug. ➲ +7 años

Super Smash Bros. consiguió algo muy difícil: unificar la estética de los grandes personajes de Nintendo y que no resultase extraño ver a Samus luchar contra Pikachu, por ejemplo. La clave: todos los personajes tienen más o menos estética manga.



05 Final Fantasy

➲ Square Enix ➲ 600 P ➲ 1 Jug. ➲ +3 años

El gran pionero de los RPG estilo nipón. A pesar de ser un pionero de NES, y a que hoy sus gráficos no nos parezcan precisamente muy detallados, la estética superdeformed que después se impondría en el género, ya estaba presente aquí.



I Love Nintendo

PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA



Las consolas Nint

La 6ª generación de consolas de sobremesa está a



1 NES
Definiendo los videojuegos

Denominada **Famicom** en Japón, resucitó los videojuegos domésticos tras la caída de Atari. Contribuyeron a su éxito el diseño de sus mandos, su precio asequible y, por supuesto, su catálogo: además de Mario, Zelda o Metroid, Nintendo inauguró con NES el sistema 'third-parties': concedía a otras compañías la licencia para desarrollar juegos de NES, eso sí, bajo términos estrictos que no se suavizaron hasta que SEGA lanzó su Megadrive y retó la hegemonía de la Gran N.

Hardware:
-Procesador Ricoh de 8 bits a 1,79 MHz (versión NTSC) o 1,66 MHz (versión PAL) y con 2 KB de RAM interna.
-Procesador de vídeo Ricoh. 52 colores simultáneos.

Fecha de lanzamiento:
15 de julio de 1983 en Japón (Famicom).
Número de unidades vendidas:
62 millones.
Su juego más vendido:
Super Mario Bros.: 40 millones.
Rivales de generación:
SG-1000: la primera consola de SEGA, lanzada a la vez que Famicom en Japón. Su repercusión fue escasa. En 1985 SEGA lanzó su **Master System**, que sí tuvo éxito: vendió más de 13 millones de unidades, aún así a distancia de la NES.

Mando:
Revolucionó al incluir la cruceta de control (en lugar de un joystick) que **Gunpei Yokoi** creó para las **Game&Watch**.
Periféricos destacados:
-El robot R.O.B. (interactuaba con los juegos Gyromite y Stack-up captando cambios de luz en la pantalla la TV).
-PowerGlove, un guante que trasladaba los movimientos de la mano a los juegos Super Glove Ball y Bad Street Brawler.

2 Super Nintendo
La guerra de los 16 bits

Llegó dos años después de la Megadrive de SEGA. SNES tenía un inteligente diseño técnico (su CPU era lenta, pero incluía chips gráficos y de sonido más avanzados). Y la clave fueron los juegos. Desde los nuevos Zelda, Mario, Metroid o Donkey Kong a la era dorada de los RPG de Square y Enix, pasando por la lucha 2D o los mejores Castlevania o Megaman... Su catálogo quizá sea el mejor de todos los tiempos.

Hardware:
-CPU 16-bit Ricoh 5A22 3.58 MHz
-Resolución de vídeo: de 256 x 224 a 512 x 448.

Fecha de lanzamiento:
21 de noviembre de 1990 en Japón.
Número de unidades vendidas:
49, 5 millones de unidades.

EN 1983, NES LLEGÓ A JAPÓN CON DONKEY KONG COMO PRIMER ICONO DE LA GRAN N



Atari precedió a Nintendo en el dominio de las consolas domésticas. El "crack" en el mercado del videojuego en 1983 debilitó mucho a la compañía.

Su juego más vendido:
Super Mario World (20 millones).
Rivales de generación:
Megadrive de SEGA. La rivalidad más igualada de la historia. Megadrive vendió unos 40 millones, pero el dominio de SNES en Japón decantó la balanza.
Mando:
Los 4 botones en cruz y los dos gatillos (L y R) en los laterales se mantiene en la mayoría de controladores actuales.
Periféricos destacados:
-Super Game Boy permitía disfrutar los juegos de la portátil en el televisor.
-Super Scope era una pistola de luz.
-Satellaview: Descarga de contenidos y multijugador vía satélite. Sólo en Japón.

3 Nintendo 64
La tercera dimensión

Su hardware movía mundos 3D como nunca antes y nos dejó obras maestras de la talla de Super Mario 64 o Zelda Ocarina of Time. Pero la apuesta por el cartucho como sistema de almacenamiento, más rápido pero más caro que el CD, limitó el catálogo de juegos de 'third-parties'. Fue la primera consola con 4 puertos para mandos.

Hardware:
-CPU NEC VR4300 64-bit a 93.7 MHz
-Resolución de vídeo: 256 x 224 a 640 x 480 puntos.



ndo de nuestra vida

aer. Te conviene saber cuáles son sus predecesoras.



Fecha de lanzamiento:
23 de junio de 1996 en Japón.
Número de unidades vendidas:
43 millones de unidades.
Su juego más vendido:
Super Mario 64 (11 millones).
Rivales de generación:
SEGA Saturn y **Sony PlayStation**. La segunda se impuso gracias al apoyo y rendimiento de las 'third-parties'.
Mando:
Pensado para los entornos 3D, incluyó un stick analógico y cuatro botones en cruz para manejar la cámara.
Periféricos destacados:
-Expansion Pak: Módulo de memoria de 4MB. Juegos como Zelda Majora's Mask lo requerían para funcionar.
-64DD: sólo salió en Japón y permitía leer discos magnéticos y conectarse a una línea telefónica para descargar juegos.
-Rumble Pack: añadía vibración al mando. Fue pionero en este campo.

4 GameCube

Contra dos gigantes

Nintendo abandonó el cartucho como formato de almacenamiento a favor de los GameCube Optical Disc, unos mini DVDs con 1,5 Gigas, lo que atrajo a las 'third-parties'. Pero la inercia de la marca PlayStation y la irrupción de Xbox impidió que Nintendo recuperara posiciones. Aún así, GameCube albergó algunos de los grandes títulos de su generación, como Metroid Prime.

Hardware:
-CPU Gekko PowerPC de IBM a 485 MHz.
-Capacidad real de procesamiento gráfico: de 6 a 12 millones de polígonos por segundo (en un juego real).

Fecha de lanzamiento:
14 de septiembre de 2001 en Japón.
Número de unidades vendidas:
22 millones de unidades.
Rivales de generación:
PlayStation 2 mantuvo la hegemonía. Además, debutó **Xbox** de Microsoft. Los tres sistemas convivieron varios años.
Su juego más vendido:
Super Smash Bros. Melee (11 millones).
Mando:
Incluyó dos sticks y vibración. Abandonó la posición en cruz de los botones.
Periféricos principales:
-Módem de 56 K y adaptador de banda ancha para jugar online o en red local.
-Cable Game Boy Advance: Conexión entre GameCube y Game Boy Advance.

5 Wii

La revolución del movimiento

Espoleada por el enorme éxito de DS y su control táctil, Nintendo se decidió a dar otro revolucionario paso: cambiar el mando tradicional por uno que detectara el movimiento. Además, la apuesta de Nintendo por ampliar el espectro de jugadores a todas las edades ha permitido a Wii liderar su generación y mantenerse a día de hoy como una fuerza muy potente en el mercado.

Hardware:
-CPU IBM PowerPC "Broadway" a 729 MHz
-Resolución de vídeo: 256 x 224 a 640 x 480 puntos.

Fecha y juegos de lanzamiento:
19 de noviembre de 2006 en Japón.
Número de unidades vendidas:
90 millones hasta la actualidad.
Su juego más vendido:
Wii Sports (76 millones).
Rivales de generación:
PS3 y **Xbox 360**. Aunque más potentes técnicamente, están lejos de las ventas de Wii. Ambas han incluido después sistemas de detección de movimiento.
Mando:
La auténtica revolución de la consola, incluye también el nunchuk que, acoplado al mando, permite control clásico.
Periféricos:
-Mando Clásico y Clásico Pro.
-Wii Balance Board, tabla para controlar los juegos con el equilibrio del cuerpo.
-Wii MotionPlus: Aumenta la precisión de la detección de movimiento.

Wii ES LA CONSOLA MÁS VENDIDA DE LAS CINCO: 90 MILLONES Y AÚN ESTÁ POR VER CUÁL ES EL LÍMITE DE SU ÉXITO


Famicon era el nombre nipón de NES. Además de una carcasa distinta, la primera versión venía con dos mandos que no se podían desconectar de la máquina.

RETRO REVIEW

La llegada de Chrono Trigger a la Consola Virtual de Wii nos ha impulsado a recuperar nuestro cartucho...

- RPG
- Square
- Super Nintendo
- 1995
- No salió en España
- 1 Jugador
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
Versión DS: "Por historia, personajes y sistema de juego, es de lo mejor de DS".
NOTA 92

Siete héroes de distintas épocas son los protagonistas de una aventura enorme.

Los gráficos resultaban muy detallados. Hoy siguen molando.

Chrono Trigger

El destino de mundo, y de la historia, está en tus manos.

Considerado por crítica y público como uno de los mejores juegos de rol todos los tiempos, además de como una de las grandes obras de Square incluso por encima de la saga **Final Fantasy**, **Chrono Trigger** fue editado en Super Nintendo hace más de tres lustros... y, a día de hoy, su brillo no se ha apagado ni siquiera un ápice.

El talento de un gran equipo

Square Soft reunió en Chrono Trigger a un equipo de lujo: Hironobu Sakaguchi y Nobuo Uematsu, resposables de la saga estrella de la compañía, Final Fantasy, y Yuji Horii y Akira Toriyama, que habían derrochado talento en la saga principal de la competencia: Dragon Quest, de la compañía Enix. Años después las dos compañías acabarían fusionándose, pero en aquellos tiempos eran rivales. El caso es que el equipo de Chrono Trigger se planteó dar forma a uno de los títulos más ambiciosos de la era de los 16 bits, un novedoso juego de rol de desarrollo no lineal. Junto a la complejidad argumental de este título y los fantásticos gráficos de los que hacía gala, la principal novedad de la aventura se encontraba en el aspecto jugable: los combates por turnos se desarrollan sobre el propio escenario, permitiendo elegir los momentos en los que interesa combatir. Junto a este aspecto, esta aventura de viajes en el tiempo y paradojas temporales sorprendió a todos cuando, al llegar a un punto concreto de la trama, la historia se ramificaba dando la posibilidad de terminar el juego de diferentes maneras. En total, ofrece 14 finales alternativos.

Otro de los elementos clave del título es la soberbia banda sonora que acompaña a la perfección cada momento de la historia, junto a enorme la expresi-







Los combates por turnos usan un sistema de barra de tiempo que los agiliza mucho. Son más dinámicos de lo habitual en el género.



El juego tiene un mapeado enorme, que además cambia según la época. La misma zona en otro momento del tiempo no tendrá nada que ver.

Una obra inmortal

Los usuarios europeos no disfrutamos el juego en su momento, pero en 2009 se editó una versión para DS y ahora el original está disponible en la Consola Virtual de Wii. Es una pieza clave en la evolución de los juegos de rol y una obra cumbre del género.



SQUARE SE PROPUSO CREAR EL JUEGO DE ROL MÁS GRANDE... Y LO LOGRÓ

vidad de los gráficos de los personajes, que muestran emociones y gestos según la ocasión. Todo un logro para los 16 bits.

Una obra imperecedera

Chrono Trigger era bueno en los 90 y se mantiene fresco como el primer día. Es curioso como sus gráficos 2D no han perdido encanto, y del desarollo ya ni hablamos: ya quisieran muchos juegos de rol de hoy ser tan completos y apasionantes. Es una pieza clave en la evolución de los RPG y por ello es una obra de arte que no debes perderte.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Todo: es un clásico atemporal de los juegos de rol que sentó las bases de los actuales juegos.

Nunca se ha traducido al español, ni en Nintendo DS ni en la nueva versión de la Consola Virtual.

Nuestra opinión

Tan bien como el primer día

En diseño de juego, historia, gráficos, profundidad y jugabilidad... se mantiene tan bien como en 1995. Si te gustan los RPG y no lo has jugado... ¡tienes que hacerlo!

Nota 90

5 Datos



La BSO es un clásico. Tres CD con todas las músicas del juego. También hay un CD con los temas en versión orquestal.



Existe un anime humorístico de 16 minutos titulado Nuumamonja: Time and Space Adventures, que se utilizó para promocionar el juego en TV.



La secuela del juego, Chrono Cross, salió para PSOne en 1999. Está considerado uno de los mejores RPG de su generación. Tampoco salió a la venta en Europa.



Para el Satellaview de SNES salieron un par de títulos inspirados en Chrono Trigger: una aventura conversacional y un juego de carreras parecido al minijuego del título original.

En la red, en la prestigiosa web Gamerankings, el juego tiene una media superior al 95. Es el segundo juego mejor valorado de SNES después Super Metroid, que le supera por unas décimas.

Juegos que 'nadaron' entre dos generaciones

Se plantearon para una consola, pero acabaron saliendo para la consola de la generación siguiente. Y en algún caso, incluso se estrenaron en ambas.

Starfox Adventures (Rare. GC. 2002)

A principios de los 90, gracias a maravillas como **Donkey Kong Country** o **Goldeneye 007**, RARE era la second-party más valorada de Nintendo. Y uno de sus proyectos para N64 era **Dinosaur Planet**, aventura tipo Zelda protagonizada por un zorro llamado Sabre. Sin embargo, la llegada de la GC hizo que el juego acabara en la nueva consola... convertido en un título de la saga Starfox (con Fox como prota). Según Nintendo, el cambio se debía al parecido entre personajes, pero las malas lenguas dicen que, ante el inminente acuerdo de Rare con Microsoft, Nintendo prefirió que el prota fuera Fox para que Rare no se lo llevará a otra consola.





Animal Crossing (Nintendo. N64 y GC. 2001)

El primer Animal Crossing salió para N64 sólo en Japón. Pero como Nintendo creía en el potencial del juego, lo relanzó meses después para GameCube... creando una nueva franquicia de éxito con entregas en DS, Wii y, pronto, 3DS.



Resident Evil Zero (Capcom. GameCube. 2002)

En el Tokyo Game Show de 2000, con N64 en su etapa final, Capcom sorprendió anunciando esta precuela de RE. Sin embargo, con la llegada de GC, la compañía decidió convertir todos los capítulos de la saga a la nueva consola, y RE Zero salió directamente para ella.







Kameo (Rare. Xbox 360. 2005)

Otro proyecto de Rare en su etapa final junto a Nintendo, en este caso para GameCube. Llegaron a publicarse vídeos para GC, pero el desarrollo del juego se retrasó y, cuando Rare pasó a trabajar para Microsoft, el proyecto saltó a Xbox, volvió a retrasarse y acabó siendo un juego de lanzamiento de Xbox 360, con escasa repercusión (igual que **Perfect Dark Zero**, también creado de inicio para GC).

Kirby Air Ride (Nintendo. GameCube. 2003)

HAL Laboratory decidió crear un juego de carreras con su personaje Kirby como gran héroe. Primero lo mostraron para N64, pero se canceló. Después lo resucitaron en GameCube, pero la mala recepción de los primeros vídeos estuvo a punto de acabar con el proyecto para siempre. Después, tras un lavado de cara, salió a la venta, pero con escaso éxito. Eso sí, podía presumir de ofrecer carreras LAN para 4 jugadores.





Eternal Darkness (Silicon Knights. GameCube. 2002)

En 1998, el equipo canadiense Silicon Knights firmó un acuerdo de desarrollo exclusivo con Nintendo. La colaboración duró 6 años y el resultado fueron dos juegos: **Metal Gear Solid The Twin Snakes** para GameCube, y **Eternal Darkness**, que empezó su desarrollo para N64 pero acabó siendo una obra maestra de GC.



Zelda Twilight Princess (Nintendo. GC y Wii. 2006)

El primer Zelda de GC, **Wind Waker**, generó polémica por su look cartoon. Y muchos fans se alegraron cuando, en el E3 de 2004, se anunció un Zelda para GC más realista: Twilight Princess. El juego se estrenó en GC en 2006... al mismo tiempo que una versión para Wii, idéntica excepto por dos cosas: añadía control de movimiento, y era una versión espejo del juego de GC, para que Link manejara la espada con la mano derecha.

10 juegos con ídolos deportivos

Grandes mitos del deporte de las últimas tres décadas han protagonizado juegos de Nintendo. Aunque no todos salieron bien parados...

¿Es o no Tyson?
Cuando Nintendo perdió la licencia de Tyson, lanzó una versión de Punch Out! en la que era reemplazado por un púgil ficticio, Mr. Dream

1



Mike Tyson Punch Out

NES. 1987. Nintendo La primera versión para la 8 bits del mítico juego tenía a Mike como jefe final. De una tollina te mandaba a la lona.

2



Shaq Fu

SNES. 1994. EA En este juego de lucha uno contra uno, Shaquille O'Neal usaba su balón para golpear a malos de otra dimensión. De traca.

3



Michael Jordan

SNES. 1994. EA Chaos in the Windy City fue una aventura de plataformas en la que Jordan debía rescatar a otras superestrellas de la NBA.

4



Kobe Bryant

Nintendo 64. 1998. Left Field Producido por la propia Nintendo, este correcto juego de basket ya lucía a un Bryant con solo 20 años.

5



Mia Hamm Soccer 64

N64. 2000. Silicon Dreams Una excentricidad: la mejor jugadora de fútbol de USA tuvo su propio juego... aunque no se lució demasiado.

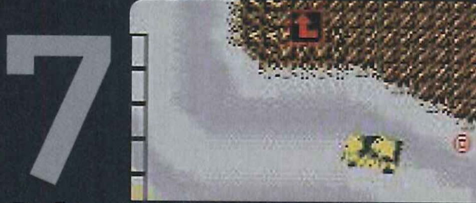
6



Carl Lewis Athletics

GBC. 2000. Ubisoft El 10 veces medallista olímpico protagonizó su propio juego de atletismo, una entretenida colección de pruebas.

7



Colin McRae Rally

GBC. 2001. Codemasters Los juegos de Colin han sido sinónimo de calidad y tecnología. Este fue el primero que salió para una Nintendo.

8



Go! Go! Beckham!

GBA. 2002. Rage ¿Es Beckham o su versión baby? Davidito Beckham protagonizó un juego de saltos con el balón como arma. ¡Y no estaba mal!

9



Jacques Villeneuve

GameCube. 2002. Ubisoft En Speed Challenge, el campeón del mundo asesoró para crear una versión futurista de la Formula 1.

10



Tiger Woods PGA Tour 2010

Wii. 2010. EA Ya había juegos de golf de Tiger... pero este es el primero que usa Wii MotionPlus para alcanzar la perfección absoluta.



El túnel del tiempo

Nuestro particular viaje por la historia de Nintendo a través de la revista.



Julio 2006 **Nº 164**



Julio 2001 **Nº 104**



Julio 1996 **Nº 44**

HACE 5 AÑOS

Jugando con Wii al volante de Cars

Julio es mes de expectación, de novedades y de pasarnos unos días entre Los Angeles y Madrid, hipnotizados por el E3. Este número venía "dopado" con lo más espectacular visto en Wii y DS. Y os lo contábamos en primera persona, porque ¡lo habíamos probado en vivo y en directo! Zelda Twilight, Wii Sports, Smash BROS, Super Mario Galaxy eran el futuro. Pero el presente no destacaba menos: New Super Mario BROS. se presentaba en DS y los coches de Cars saltaban desde el cine a GameCube y Game Boy con sus ojos divertidos y saltones. En las reviews, Brain Training y Chibi Robo, dos títulos de culto por razones bien diferentes.



Mario Bros. protagonizaba en la DS un fenómeno de jugabilidad y masas

Wii incorporó a nuestros hábitos otra manera de jugar.

HACE 10 AÑOS

GB Advance era la reina de la fiesta

Pero nadie perdía de vista GameCube, y ofrecíamos las primeras imágenes de Metroid, Smash BROS Melee, Pikmin... De GBA el informe era completísimo: controles, juegos, colores y todos los juegos para soñar. Incluido un Super Mario Advance que arrancaba con brillo (y 7.990 ptas) un proyecto ilusionante. Un 94 en su review, y un 93 para un F-Zero brutal. Claro que el que se llevó el gato al agua fue Castlevania Circle of the Moon, sobresaliente aventura que puntuamos con un 95. La misma nota que alcanzó Excitebike de Nintendo 64, un impactante juego de motocross compatible con Expansion Pak, que permitía gráficos de alta resolución en algunos juegos.



La GameCube mostraba los primeros juegos, joyas como Metroid, Smash Bros, Pikmin...

Por fin GB Advance llegaba a España y lo celebrábamos con 20 páginas y 50 juegos.

HACE 15 AÑOS

Kirby y todos los juegos de N64

El bombazo de Nintendo era doble: Kirby, la bola de color rosa, aterrizaba en Game Boy con un juego híperdivertido, y Nintendo 64 se exhibía a lo largo de 18 páginas rebosantes de tecnología y los mejores títulos. Además, vimos un avance de la Game Boy Pocket, y los tiempos eran muy felices para los supporters del Atlético de Madrid: fue el año del doblete. En fin, eso queda tan atrás... La magia de los 64 bits se desplegaba con Super Mario 64, Starfox, Mario Kart, Wave Race o Cruis´n USA... Todo esto, más los rumores sobre la llegada o cancelación del Virtual Boy, daban forma al panorama Nintendo del verano de 1996.



Super Mario 64 nos hacía soñar con la nueva consola

Kirby es desde hace 15 años un prodigio de encanto y diversión.

10 Preguntas a...
Los creadores de Mario & Sonic

Eigo Kasahara, Nobuya Ohashi y Kohji Shindo dan más pistas sobre el nuevo reto Olímpico.



Perfiles

Nobuya Ohashi es el productor del proyecto Trabajó en los M&S anteriores y en Let's Make a Soccer Team.

Eigo Kasahara es director de la versión de Wii. Trabajó en F-Zero GX, Beach Spikers y Virtua Striker.

Kohji Shindo es director de la versión de 3DS. Trabajó en Virtua Striker.

Y durante la presentación

Los desarrolladores compitieron juntos en varias pruebas, mientras nos contaban cómo se jugaba, aunque también hubo algún invitado sorpresa.

Palabra de campeón
Jonathan Edwards, campeón olímpico de triple salto en Sydney 2000: "Jugar con Sonic y Mario en mis portátiles, me ayudó a relajarme en los descansos de los entrenamientos."

Un equipazo volcado en la saga
Nobuya Ohashi, productor: "En estos momentos, tenemos a más de cien personas trabajando en la franquicia Mario & Sonic."

Gráficos a la altura de Wii
Eigo Kasahara, director de Wii: "Hemos recreado los estadios con todo detalle, reflejando el ambientazo de las gradas."

3DS marca la diferencia
Koji Shindo, director de 3DS: "En general, las pruebas son más cortas que en Wii, y gracias a las 3D, los 20 recintos transmiten una gran sensación de profundidad."

Aprovechamos la presentación del juego, a la que asistimos en Londres, para satisfacer nuestra curiosidad sobre el nuevo Mario y Sonic.

1 ¿Qué hace diferente a este Mario y Sonic de los dos anteriores?
Eigo Kasahara: Esta vez, los Eventos Fantasía de Wii también se pueden jugar entre cuatro jugadores. Además, hemos creado un Modo Fiesta.
Kohji Shindo: En 3DS, no sólo veréis una transición de las 2D a las 3D, también es el primer salto de la saga a una nueva consola que nos va a permitir ofrecer otra experiencia a los jugadores.

2 ¿Cómo habéis reflejado la atmósfera del Londres olímpico?
Nobuya Ohashi: Antes de empezar el juego, viajamos a Londres para visitar todas los recintos olímpicos, e hicimos montones de fotos, así como de otros escenarios típicos. Hemos recreado esos recintos con mucho detalle y hemos tratado de reflejar la atmósfera de la ciudad.

5 ¿Cómo ha sido la relación con Nintendo durante el desarrollo?
En este punto interviene Osamu Ohashi, Jefe de produccion: Tenemos muy buena relación laboral con Nintendo, y nos hemos mantenido en contacto con regularidad: e-mails, videoconferencias y reuniones en persona.

6 ¿Cómo se compatibilizan ambas filosofías?
Osamu Ohashi (Jefe de produccion): Somos compañías diferentes, con diferentes estudios, distribución y puntos de vista, pero siempre nos respetamos, y tratamos de ponernos de acuerdo.

7 ¿Sois deportistas, en qué disciplina ganaríais alguna medalla?
Nobuya Ohashi: No soy muy deportista en este momento de mi vida, pero me quedaría con natación: nadaba mucho cuando era más joven.
Eigo Kasahara: Como japonés, no tengo ninguna duda: judo (risas)
Koji Shindo: Participar en los 100m lisos y ser más rápido que el rayo.

> "ANTES DE EMPEZAR EL JUEGO, VIAJAMOS A LONDRES PARA VISITAR TODAS LOS RECINTOS OLÍMPICOS"

3 ¿Por qué habéis decidido no aprovechar Wii MotionPlus?
Eigo Kasahara: Lo descartamos por dos motivos: en primer lugar, no hay pruebas que encajen con el control de MotionPlus, ya que todas comparten un estilo activo y dinámico. Y en segundo lugar, concebimos este juego como una experiencia fiestera, y pensamos que no habría mucha gente con 4 MotionPlus en casa.

4 ¿Nos podéis adelantar qué funciones de 3DS habéis utilizado?
Kohji Shindo: Micrófono, pantalla táctil, stylus... pero no StreetPass ni podómetro. No es que no nos interesen, sino que siempre pensamos en ellas como parte esencial de la jugabilidad, y no se nos han ocurrido ideas que se adaptasen adecuadamente a este juego.

8 ¿Habéis pensado en dar continuidad a este dúo de superventas?
Osamu Ohashi: Estando tan centrados en los JJOO de Londres, no tenemos tiempo ni capacidad para otros juegos, pero no estamos cerrados a nada.

9 ¿Os habéis inspirado en algún juego de fútbol?
Nobuya Ohashi: Cada uno de nosotros ha trabajado anteriormente en juegos de fútbol de Sega. Así que ha sido un género familiar que nos ha servido para tomar información útil de nuestra propia experiencia, aunque también nos hemos fijado en otros juegos de fútbol.

10 En España, nos encantaría jugar a un M&S localizado aquí...
Nobuya Ohashi: Sería un placer también para nosotros. ¡Muchas gracias!

CONCURSO

Disney · PIXAR Cars 2

Nintendo y Thrustmaster te regalan los packs más divertidos de CARS 2... y una Wii

Participa y gana...

1 Pack

Juego de Wii
+ volante
+ consola

9 Packs

Juego de Wii
+ volante

Envía un mensaje de texto al 27565 desde tu móvil con la palabra CARS2 seguida de espacio + una palabra que defina esta revista + tus datos personales

Ej.: CARS2(espacio)genial pacoruiz c/lopez4 badajoz

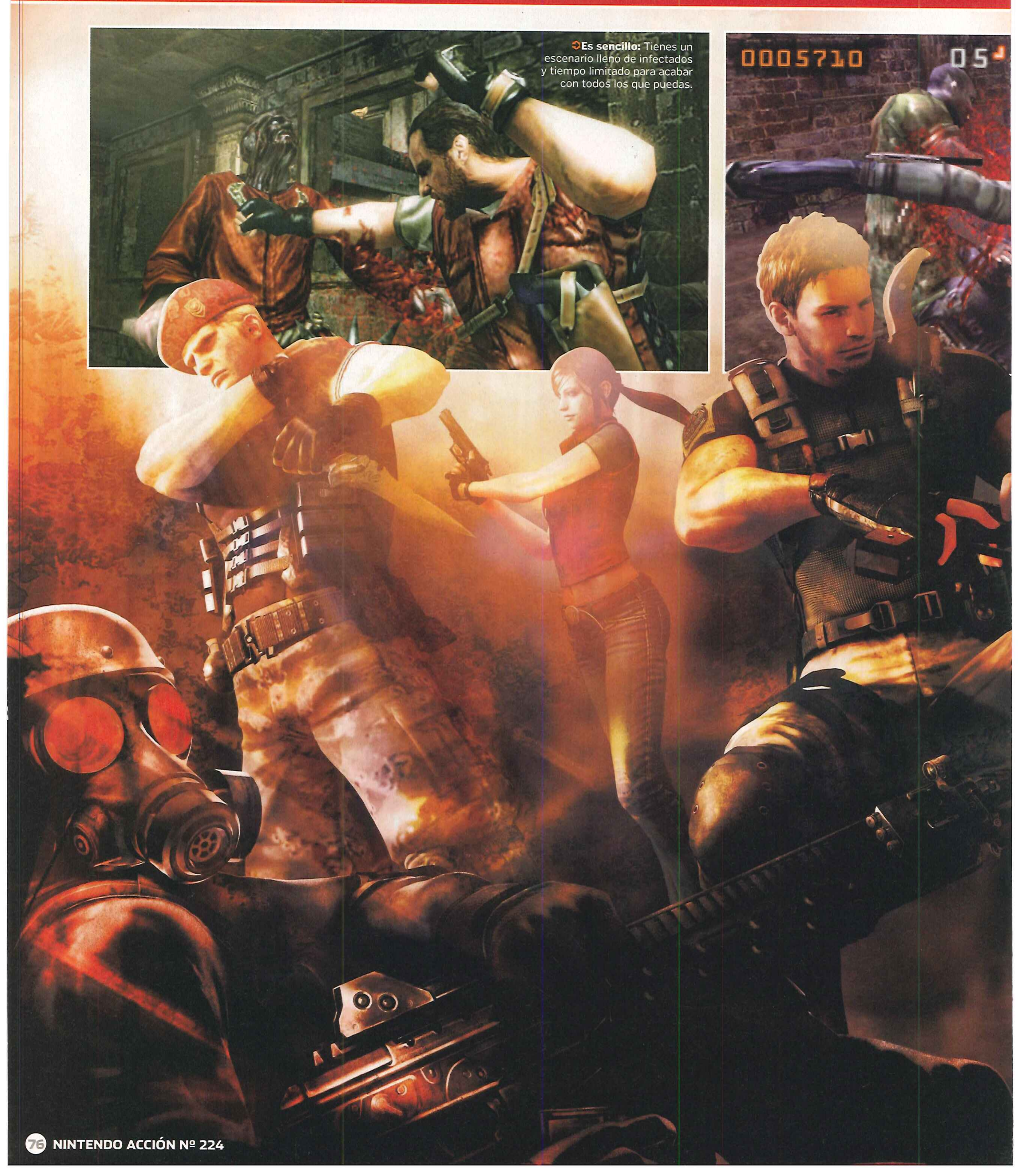
Coste SMS: 1,42€ IVA incl. Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida del 15 de junio a 15 de julio de 2011.

BASES DEL CONCURSO

1. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
2. Los premios no serán canjeables por dinero.
3. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
4. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
Válido únicamente en territorio español.
6. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto que se dé no especificado en estas bases,
será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
7. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales • Concurso organizado por Axel Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste del envío del SMS.





Es sencillo: Tienes un escenario lleno de infectados y tiempo limitado para acabar con todos los que puedas.





RESIDENT EVIL 3D



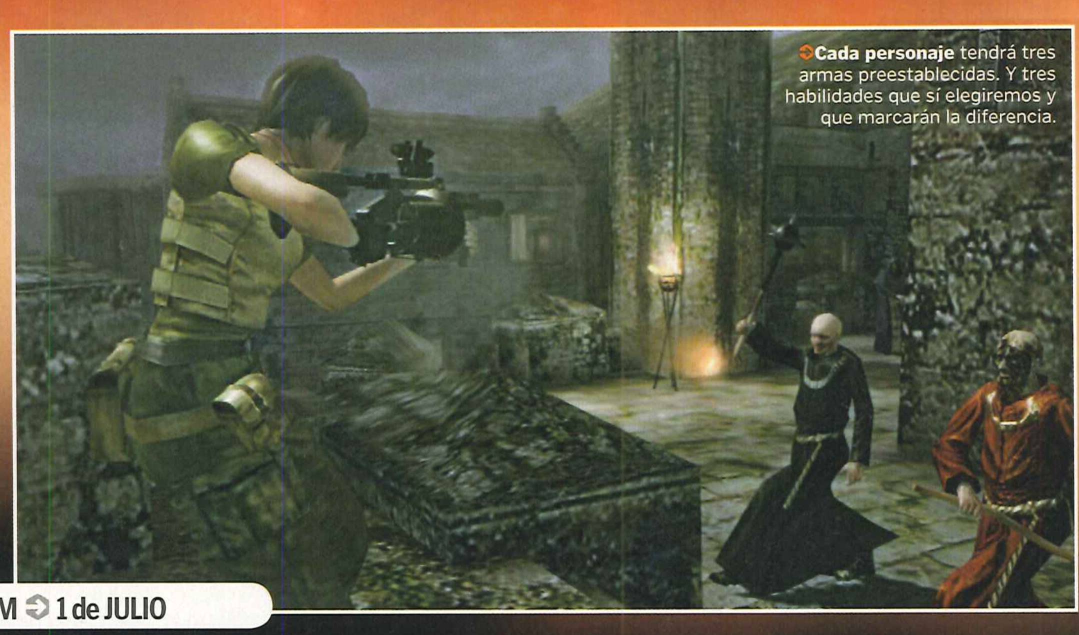
HARRY POTTER



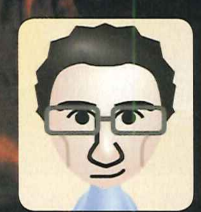
SOLATOROBO



Habrá 8 personajes seleccionables: Chris, Jill, Claire, Wesker, Hunk, Barry, Rebecca y Krauser



Cada personaje tendrá tres armas preestablecidas. Y tres habilidades que sí elegiremos y que marcarán la diferencia.



3DS ACCIÓN CAPCOM 1 de JULIO

Resident Evil The Mercenaries 3D

Los zombis no dan tanto miedo si tienes una buena recortada para recibirles.

Primer Contacto

Aunque esté inspirado en un modo de juego de RE4, **Mercenaries** no será un simple aperitivo hasta el estreno de RE Revelations. Será un juego intenso y emocionante con un grandísimo modo multijugador.

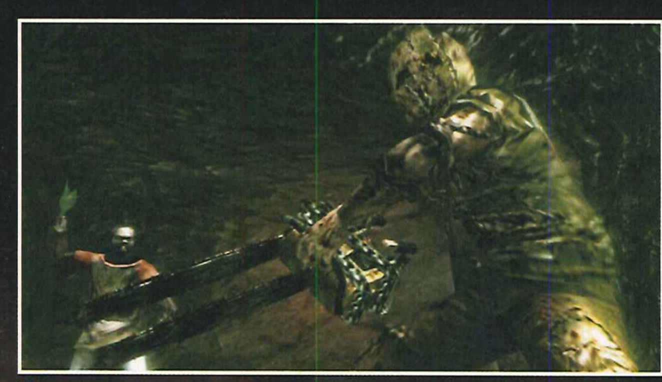
El segundo gran impacto de Capcom en Nintendo 3DS ya casi está en las tiendas. Un juego de acción frenética en el que el objetivo está claro: tienes que matar a la mayor cantidad de zombis posible en un tiempo limitado. Pero no zombis cualquiera: son los de Resident Evil 4 y 5.

Apunta, dispara y corre

Si leiste nuestro extenso reportaje del número anterior, ya sabes de qué va Mercenaries: eliges personaje entre lo más granado de la saga (el único héroe importante que parece que no estará será Leon) y... a disparar. La acción se sigue en tercera persona desde una cámara cercana al hombro de tu personaje, pero en el momento en que apuntamos pasamos a vista subjetiva. El control es el típico de la saga: cuando nos paramos a apuntar, no podemos movernos. Bueno, esto no es del todo cierto. A diferencia de RE4, ahora sí que podemos desplazarnos lentamente pulsando el botón L mientras apuntamos. Pero avanzamos despacio y sin poder mover el arma a la vez. Así que casi olvídalo. Es mejor jugar con la mecánica habitual: "corre, apunta, dispara, corre otra vez..." ¿Anticuado para los tiempos que corren? No, porque el desarrollo se adapta a este control.

¡Cuántos malos!

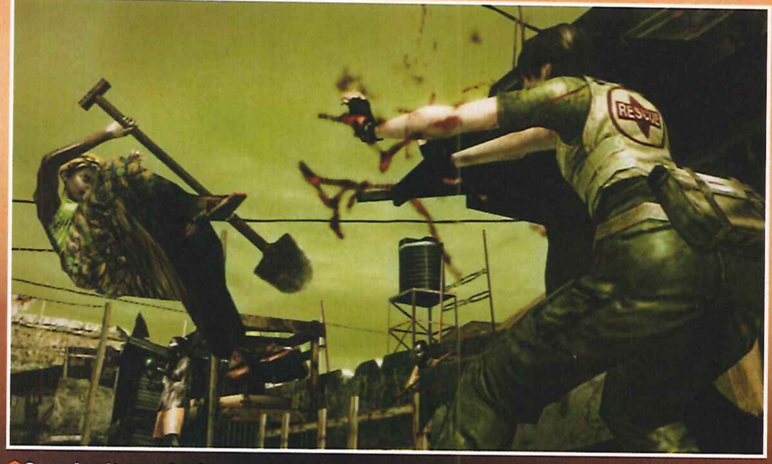
La clave está, simplemente, en cómo se mueven los enemigos. Son los infectados españoles y africanos de Resident Evil 4 y Resident Evil 5:



Los escenarios y los malos estarán sacados de Resident Evil 4 y 5.



Apunta a los puntos débiles: así ahorrarás valiosísima munición.



Coge los items de tiempo: ganarás unos segundos para seguir eliminando zombis.



Cuando los malos estén muy cerca o te agarren, podrás golpearles cuerpo a cuerpo.

BARRY
Este veterano de S.T.A.R.S. ha sido casi siempre secundario, pero aquí le controlaremos. Como a su compañera Rebeca.

los monjes equipados con armas blancas y ballestas, los aldeanos que nos atacan con aperos de labranza... Nos rodean, se paran y se lanzan contra nosotros o, a veces, esquivan los disparos. Pero no son demasiado rápidos. Tenemos tiempo para disparar. O, mejor dicho, lo tendríamos de no ser porque suelen atacar en grupo. Así que el juego tiene siempre un punto de estrategia: buscar el lugar adecuado para pararte y apuntar. De hecho, los escenarios están llenos de recovecos y todos tiene bastantes zonas elevadas. Apostarnos en ellas nos da ventaja... hasta que suben a por nosotros. Añade a esto que la munición es limitada y debes decidir contra quién usarla, y resulta que en el juego hay que pensar un poco más de lo que parece.

Habilidades diversas

Otra clave es la posibilidad de añadir tres habilidades a cada personaje, a elegir entre 30 totales. Las hay desde recargar más deprisa a realizar golpes cuerpo a cuerpo que sueltan descargas eléctricas. Y, por nuestra experiencia en el juego, unas habilidades u otras cambian mucho la forma de jugar: podrás lanzarte contra los malos para acabar con ellos a golpes y después usar habilidades orientadas a curarte más deprisa; o mejorar tu potencia de fuego para jugar a media distancia; o aumentar tu precisión para disparar de lejos... Las combinaciones serán muchas, y no todas funcionarán igual de bien para cada personaje. Y es que, como cada uno tiene tres armas asignadas que no podemos cambiar, habrá que buscar habilidades que se combinen bien con ellas.

Dicho esto, nuestras partidas han resultado muy emocionantes, y la única duda que nos queda es si Mercenaries no echará de menos un modo Historia, al estar centrado en pruebas contrarreloj. Por lo que hemos jugado de momento, diríamos que las partidas a dobles bastarán para subsanar esta carencia. Así que ve avisando a un amigo: acabar con los zombis en compañía será más satisfactorio.

Primera impresión

- **Calidad técnica, acción frenética.**
- **Ni trama ni modo historia.**

El modo cooperativo dará otra dimensión a las partidas. Podremos, por ejemplo, ayudar a un compañero herido.



¿Da miedo, eh? Es Lord Voldemort, el archienemigo de Harry Potter. Por fin llega el enfrentamiento final contra él. ¡Suerte!

LOS TRES MAGOS

Han pasado por muchas cosas juntos y ahora llega su mayor prueba, en la que demostrarán la fuerza de sus lazos.

3DS ACCIÓN EA 14 DE JULIO

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte II

Punto y final para la gran aventura del mago más famoso de nuestra generación.

Llevamos muchos años leyendo sus libros, viendo sus películas y, claro, jugando a sus juegos. Pero ahora, el ciclo de Harry Potter está a punto de cerrarse al fin con la última adaptación en la gran pantalla y con su juego oficial, en el que libraremos el combate definitivo contra Lord Voldemort.

Un Potter más adulto

El título seguirá la línea marcada por la Parte I, con un enfoque más oscuro y adulto e influencias de los shooters modernos en intensos duelos de varitas. Además, los fans del famoso mago están de suerte, porque no sólo podrán controlar a Harry en este juego sino también a otros carismáticos personajes como Hermione, Ron, Ginny, Seamus, Neville, Molly y McGonagall.

Primera impresión

- **El gran final de la popular saga.**
- **¿Será mejor que la 1ª parte?**

Cuidado con los enemigos que nos esperan, como este aterrador gigante.

Las zonas de cobertura serán muy importantes para evitar los hechizos enemigos.



DS ➲ ROL ➲ NAMCO BANDAI ➲ 1 DE JULIO

Solatorobo Red The Hunter

Rol, acción, estética manga y unos curiosos héroes dan forman a una propuesta única para DS.

Primer Contacto

Desde hace años DS no ha dejado de darnos alegrías a los más roleros, y este juego parece que será otra joya, que reforzará más el catálogo de los RPG de acción.

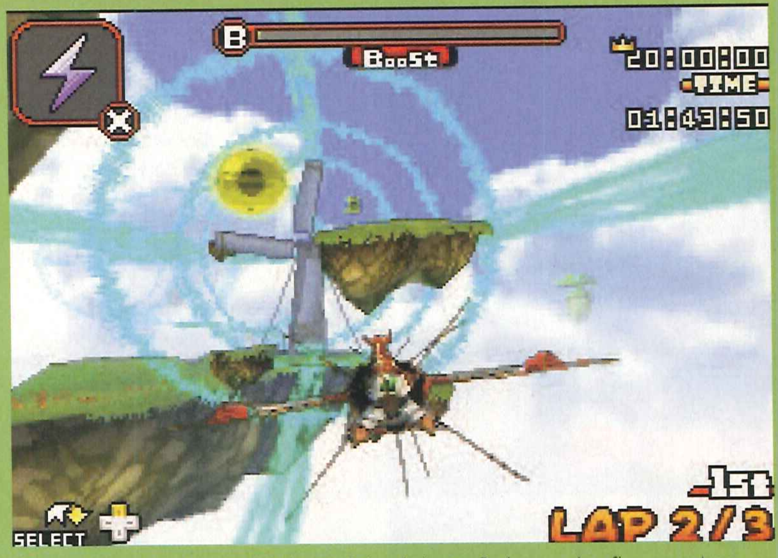
CyberConnect2, creadores de **Naruto: Ultimate Ninja**, y Namco Bandai están a punto de lanzar algo muy interesante para DS, de la mano de Nintendo: un **RPG con fuerte estética manga** y varios modos distintos de juego, que le aportan buenas dosis de originalidad y frescura.

Fantasía a raudales

El juego transcurre en una serie de islas flotantes conocidas como **País Bucólico**, pobladas por razas de hombres-perro (caninus) y hombres-gato (felinekos). Nuestro principal protagonista, Red Savarin, es un caninu de 17 años, y junto a su robot Dahak podrá realizar una gran gama de movimientos para vencer a piratas voladores, enormes robots y demás enemigos que se crucen en nuestro camino, todo ello a lo largo de intensos combates en tiempo real.

Combinando a Red y Dahak podréis rechazar disparos, atacar a enemigos y desencadenar espectaculares combos. También se unirán a nosotros personajes como Chocolat Gelato





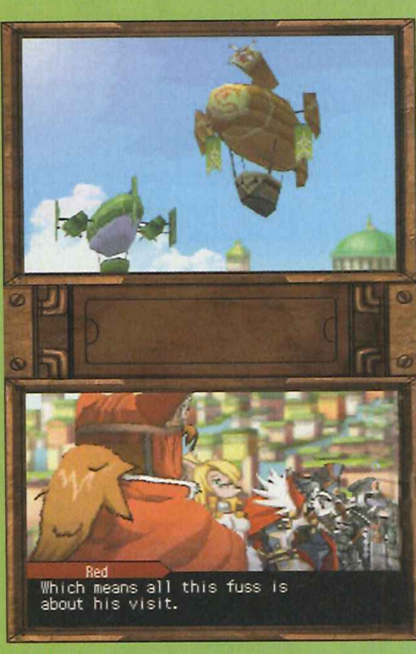
Las carreras forman parte de la mecánica de juego. Podremos desafiar a nuestros amigos y competir para ver quién es el más rápido. ¡Practica mucho y ganarás!



El diseño de los personajes se alimenta de híbridos entre humano y animal. Es una estética muy clásica en las series y películas de animación japonesas.



Los combates serán muy dinámicos y contaremos con muchos movimientos diferentes. Al deshacerte de los robots rivales, ganarás puntos de experiencia y aumentarás la barra de vida de Red.



El juego transcurre en dos partes, cada una con sus capítulos. En total, más de 20 horas.

EXPLORA LOS CIELOS SUBIDO A TU AERONAVE Y SALVA AL PAÍS BUCÓLICO DE LA DESTRUCCIÓN.



RED SAVARIN

El héroe principal del juego pertenece a la raza de los humanoides con forma de perro y tiene 17 años. A medida que avancemos en la aventura, descubriremos más detalles sobre el origen de estas criaturas.

(hermana de Red) y Elh (una misteriosa felineko). Entre todos tendrán que enfrentarse a Lares, que es el gran rival de esta historia.

En cuanto a la ambientación, sentiréis que el mundo tiene vida propia gracias a los magníficos diseños de escenarios y personajes, creados por reputados diseñadores como **Nobuteru Yuki**. Además, Solatorobo incluirá excelentes escenas de animación firmadas por el estudio **Madhouse** (Death Note, Ninja Scroll, Trigun, etc.), que dotarán al título de aún más personalidad. No acaba ahí el tema. Al completar las misiones, conseguiremos dinero para incrementar el nivel de nuestro personaje. Además, nos moveremos con nuestra aeronave recorriendo isla tras isla con el objetivo de desentrañar misteriosos secretos y salvar el mundo. Y habrá un modo multijugador centrado en carreras de velocidad. Todo indica que será un título muy completo, apto para públicos de todas las edades y con más de 20 horas de juego para disfrutar en DS... o en la 3DS, claro.

Primera impresión

- **Su estética y planteamiento.**
- **¿Será tan jugable como bonito?**

Próximo número

TEMA DEL MES, DEL AÑO, DEL SIGLO...

Xenoblade™

A pocos meses de su lanzamiento, Nintendo Acción te cuenta todos los detalles sobre el juego de Rol más esperado. Cómo se ha hecho, quién ha participado, por qué todo el mundo lo espera... Y además, te presentamos a sus compañeros: Last Story, Pandora's Tower...

GUÍA DE AVANCE

DRAGON QUEST VI

Todos los secretos del juegazo de Square Enix. Es tan bueno como largo. Pero lo vamos a descubrir todo.

¡LA REVIEW MÁS ZOMBI!

R.E. Mercenaries 3D



Mientras cientos de infectados tratan de borrarnos la sonrisa, seguimos adelante con esta misión: la mejor review de RE.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Jefe de Sección)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Jorge Puyol, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson



Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

CONCURSO

The Green Hornet



La película The Green Hornet te regala:

- **2 videocámaras Sony** DCR-SX15E
- **Y 10 Blu-rays de la película** (cinco 3D y cinco 2D)

PARTICIPAR ES MUY SENCILLO:

Envía un mensaje de texto al 27565 desde tu móvil poniendo:
TGHNA (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: TGHNA (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com. C/ Velazquez 157, 1ª planta. 28002, Madrid
Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.
Promoción válida del 15 de junio al 15 de julio de 2011.



BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de julio de 2011.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



NINTENDO 3DS

ESTE VERANO,
VIVE LA LEYENDA
DE ZELDA

"THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME"



COMPLETAMENTE EN CASTELLANO

NUEVO ENTORNO GRÁFICO EN 3D

CONTROLES MEJORADOS

CONTENIDO ADICIONAL

WWW.LEGENDOFZELDA.ES



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

NINTENDO 3DS

Imagen 2D de un juego en 3D

Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3Ds, visita la página web oficial en **www.nintendo3ds.es**